HEROES IV ИЗЛИЗА НА БЪЛГАРСКИ! ПОДРОБЕН ТЕСТ НА ИГРАТА



БРОЙ 3 (47), МАРТ 2002
3.90 лв. с два диска 1.90 лв. без дискове

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC

първи впечатления
WARCRAFT III
Reign of Chaos

COSSACKS
The Art of War

DISCIPLES II
Dark Prophecy

BLACK&WHITE
Creature Isle

SALT LAKE 2002

STAR WARS
Starfighter

HOOLIGANS
Storm over Europe

MOD-ове за
HALF-LIFE

PlayStation
RESIDENT EVIL
Code Veronica

НА ЖЪЛТИТЕ СТРАНИЦИ

HARDWARE
GeForce 4 Titanium и MX

SOFTWARE
MP3-алтернативи

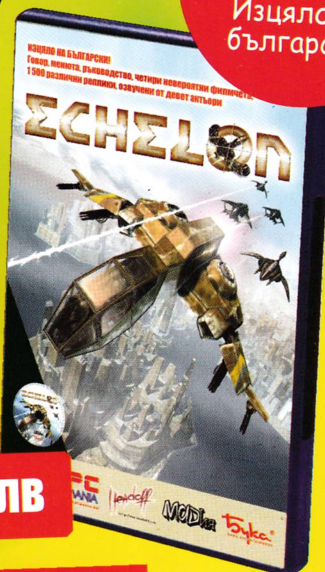
INTERNET
На лов за Manga!

ЗАЛА НА СЛАВАТА
Ion Storm

Знам какво искам и не виждам защо трябва да давам и стотинка отгоре.
Имам компютър, ползвам интернет.
Какво повече, за да пазарувам онлайн?

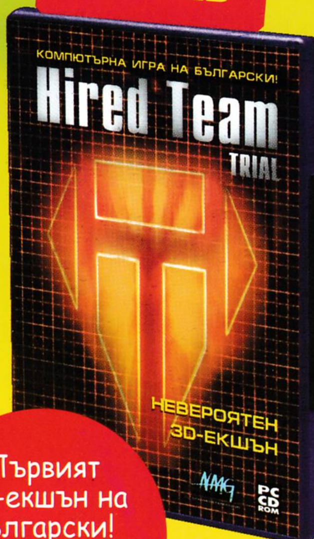


Екшън-симулатор с футуристични изтребители! Изцяло на български.



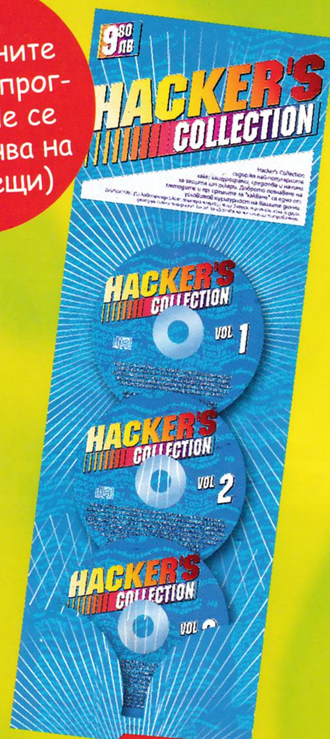
19.90 лв

9.80 лв

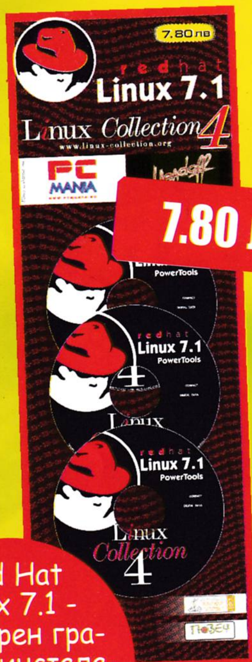


Първият 3D-екшън на български! (говор, текст и ръководство)

Най-популярните хакерски програми! (Не се препоръчва на начинаещи)



9.80 лв



7.80 лв

Red Hat Linux 7.1 - подобрен графичен инсталатор, XFree 4, ъпдейт през интернет



Mandrake 7 първият Linux в света, който може да се инсталира на български!

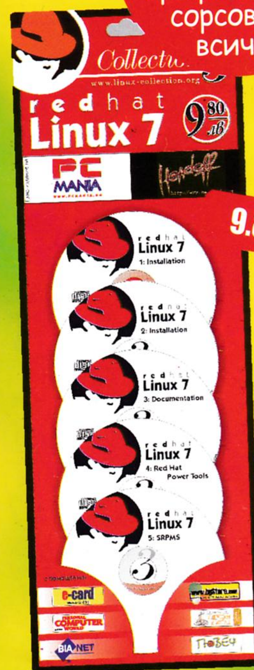
9.80 лв



9.80 лв

Linux Collection 2 съдържа Slackware 7.1, Corel Linux OS, Star Office 5.2

Red Hat Linux 7 +1 CD документация, +1 CD допълнителни програми, +1 CD сорсове на всичко



9.80 лв

При поръчка над 49 лева – безплатна доставка за цяла България!

www.pcmania.bg/magazin

всичко с 10-15 процента по-евтино

съдържание



преди 3 години...

Абе, спомняте ли си, че преди три години щяха да лицензират Интернет. Държавната комисия по далекосъобщенията (ДКД) вече беше определила "лицензионна такса" за провайдърите. Всеки един от тях щеше да има нужда и от "обща лицензия". Това означаваше, че държавата определя условия, на които трябва да отговаря доставчикът, за да има правото да работи. Ето как я гласяха работата.

За щастие нещата се размърдяха и чиновниците се покриха, както си му е редът.

Всичко това нашите читатели научиха от статията "Интернет остава заложник на държавата", а тези, които са я пропуснали, днес могат да се радват, че лошият сценарий си остана само на теория. Ето ви един пример как медиите могат да свършат и някоя друга полезна работа. Междувременно ползвателите на мрежата се увеличиха няколко пъти, dial up достъпът изживя бум, а наскоро падна и монополът на БТК върху интернет телефонията. За 3 години – толкова.

На геймърския фронт: 3D Realms обявиха изискванията за Duke Nukem Forever! Оптималната конфигурация щеше бъде Pentium II 266 с Vodoo 2 :-)

Излязоха Baldur's Gate, Quest for Glory V, Sid Mayer's Alpha Centauri, ANNO 1602: Creation of a New World и куп други игри, разбира се. Всички тръпнехме в очакване на Heroes of Might and Magic III. Този път обаче ви даваме четворката с месец аванс. Приятно четене.

Петър Табов



Want my Plane!

Нямам идея защо, но симулаторите са далеч от популярността, която биха могли да имат. Като изключим Flight Simulator-а на Microsoft, който придоби известност не само заради рекламата на редмъдския софтуерен гигант, но и заради възможността да се "повторят" атаките от 11-ти септември. Звучи абсурдно, но познавам поне двама човека, които за първи път видяха какво е това симулатор, докато се опитваха да се забият в небостъргачите на Манхатън посредством клавиатурата си. Далеч по-хубави според мен са симулаторите на военни самолети, но те като че ли не попадат във фокуса на разработчиците. Или поне не толкова, колкото аз бих искал. Макар че Battle of Britain, IL-2 Shturmovik и Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater за мен са направо забележителни.

Прави ли ви впечатление какво е общото между тях? Правилно – това са изтребители от Втората световна война. Към горната тройка можем да добавим и MiG Alley. Не намирам за особено интересни симулаторите на съвременни самолети, при тях и самото пилотиране си е някакъв вид игра.

Когато преценявам дали някой военен авиосимулатор е интересен, поне за мен е определящо с какво се стреля – ракетите и прочие модерни фантасмагории убиват удоволствието от въздушния бой. Особено както се получава с F-22 на Novalogic – в играта имаше бъг, и в резултат на това един бразилец беше "безсмъртен". Но тя и без друго не е интересна като IL-2 например, а това вече е доста. Реализмът в IL-2 е така голям, че излитането с Me-109 е толкова трудно, колкото е било и за всеки, седнал за първи път в кабината му. Това е и смисълът на един симулатор. Остава само да се пишат и по-увлекателни сценарии. Ако някой твърди, че е невъзможно, може да прочете дебелите исторически томчета и да види колко интересни неща са се случили в небето над Европа между 1940 и 1945 г.

Продължавам да очаквам и интересен вертолетен симулатор. Не знам защо, но никой отдавна не се е сещал за Виетнам и за Афганистан, където хеликоптерите бяха в основата на голяма част от военните баталии. Може и да се лъжа, но според мен авиосимулаторите тепърва ще набират скорост. Или поне така ми се иска. Но това е далеч по-сложно от правенето на хибриди между кино и игри, каквато е модата напоследък.

Петър Гаврилов,
"Капитал Нет"

ИЗЖИВЕЙ МАГИЯТА



Хари Потър
и
философският камък



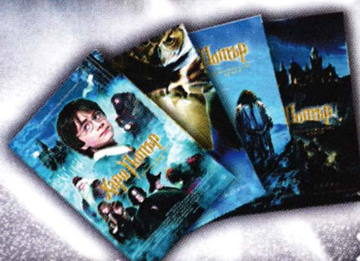
вълшебна
чаша

40 точки



билет
за филма

35 точки



оригинален
плакат

30 точки



2л. бутилка
Coca-Cola

25 точки

Събирайте цели етикети на бутилки от 0.5л, 1л, 1.5л и 2л, носещи точки от промоцията ИЗЖИВЕЙ МАГИЯТА и спечелете една от хилядите награди. Получете своя подарък в клубовете на АЛЕКСАНДРА ВИДЕОклуб и киносалоните, носещи специалния знак:



Разменете 35 точки от промоционните етикети за билет за филма "Хари Потър и философският камък" сега!

За допълнителна информация четете официалните правила на кампанията в пресата или позвънете на телефон: 0800 - 12345. Количеството на наградите е ограничено. Краен срок за получаване на наградите: 31.03.2002 г. Всички участници приемат официалните правила на кампанията.

График на прожекциите

град	от дата	град	от дата
София	15.02.2002	Ямбол	05.04.2002
Пловдив	15.02.2002	Враца	05.04.2002
Варна	01.03.2002	Сандански	05.04.2002
Стара Загора	01.03.2002	Свищов	05.04.2002
Благоевград	08.03.2002	Кърджали	12.04.2002
Димитровград	15.03.2002	Монтана	12.04.2002
Русе	22.03.2002	Шумен	12.04.2002
Габрово	22.03.2002	Сливен	12.04.2002
Хасково	22.03.2002	Свиленград	12.04.2002
Пазарджик	22.03.2002	Казанлък	12.04.2002
Велико Търново	22.03.2002	Гоце Делчев	12.04.2002
Кюстендил	22.03.2002	Силистра	19.04.2002
Бургас	29.03.2002	Карлово	19.04.2002
Плевен	29.03.2002	Нова Загора	19.04.2002
Перник	29.03.2002	Асеновград	19.04.2002
Добрич	05.04.2002		



Coca-Cola
ТЕЛЕФОН НА ПОТРЕБИТЕЛЯ
0800-12345
на цената на един градски разговор от цялата страна

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

Официален анонс на Icewind Dale 2

Стана ясно, че информацията за скорошното излизане на втора част на ролевата сага Icewind Dale е потвърдена от производителите. Играта ще се появи през май тази година.

Сюжетът и PC светът на Icewind Dale са направени по романите на известния американски писател R.A. Salvatore. Във втората част на играта ще има много допълнителни заклинания, които не са били включени нито в Icewind Dale, нито в Icewind Dale: Heart of Winter. Ще има и още гадове, както и много голяма нова карта. Интересно ще бъде да разберем какви оръжия, брони и всякакъв друг инвентар са ни приготвили създателите на играта. Ще бъде запазен режимът Heart of Fury, въведен за първи път в Icewind Dale: Heart of Winter. Сюжетът във втората част няма да е много заплетен, но за сметка на това е интригуващ.

След размириците по време на Icewind Dale I настава мир и разбирателство. Но не за дълго. След няколко десетки години мир злото пак се надига и започва да настъпва от север. Орди от гоблини, орки и други гнусни гадове се събират под знамената на Химера, превземат град Bremen и се готвят за щурм на съседния Targos. Целта ви е проста: трябва да спрете настъплението и да спасите Targos.

Icewind Dale II отново ще ползва Infinity Engine – разбира се, доста модифициран. За запалените ролеви маниаци интерес ще представляват и новите класове Sorcerer, Monk, Mercenary, Giant Killer, Dreadmaster of Bane, Drow и Tiefling.

Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Sierra Entertainment подготвя нова игра от типа на Caesar III и Zeus, която ще бъде ориентирана към мултиплейър през локална мрежа и Интернет.

Тя ще се нарича Emperor: Rise of the Middle Kingdom, а действието ще се развива в древен Китай. Всеки от играчите поема ролята на губернатор, който трябва да създаде свой град, да го развие и да го превърне в просперираш далекоизточен мегаполис. Участниците в онлайн играта ще могат да сключват съюзи помежду си, да търгуват със стоки, да се шпионират, да воюват и дори договарят гигантски съвместни проекти. Emperor: Rise of the Middle Kingdom се разработва от BreakAway Games – фирмата, създала Cleopatra и Tropico: Paradise Island.

BLIZZARD NEWS

Starcraft XX

Blizzard Entertainment пуснаха нов пач версия 1.09 за Starcraft и експанжъна Brood War. Той оправя всички известни до момента бъгове, отстранява "забавянето" при игра под Windows 2000 и позволява игра през UDP в локална мрежа. Пачът е голям 2.7 MB, пълен списък с адресите за даунлоуд има на www.blizzard.com.

Съвсем скоро пък започна да се шуми и около вероятността да има StarCraft 2. По този повод геймдизайнерът Бил Ропър обяви в свое интервю, че работата по втората част на великата стратегия ще започне след приключването на текущия им проект – онлайн ролевата игра World of Warcraft.



TEAM 17

Нови червеи съвсем скоро

UbiSoft пуснаха playable demo на Worms Blast – поредното заглавие от легендарната Worms-серия на Team17. Играта е почти готова, а демото е на диска на списанието. В Worms Blast ще се подвизавате из водни терени и области, достъпни само чрез личната ви надуваема лодка. Над главата ви ще се носят разноцветни блокове, които с всяка минута ще се снижават. Задачата ви ще е да ги отгърмите всичките с личното си оръжие. Интересното е, че за всеки цвят ще ви трябва различно пушкало. Ако унищожите някое от блокчетата и до него има още от същия цвят, те също ще си заминат. Засега играта повече прилича на mini-game, но ще почакаме и ще видим. Все пак това е Worms!



COMING SOON

Нова игра за Джеймс Бонд

Gearbox Software – автори на add-on-ите Opposing Force и Blue Shift за безсмъртния 3D-екшън Half-Life, обявиха, че планират да направят игра на тема Джеймс Бонд.
Фирмата не желае Гордън Фриймън да се появява в друга тяхна игра, тъй като в момента името ѝ винаги се свързва Valve Software и Half-Life, а екипът иска да си създаде своя собствена репутация като качествен и независим производител на игри.

Black & White 2

Хората от Lionhead усилено се трудят над нова част на Black & White. Жанрът ще е същият, а всичко, въведено досега, ще се използва и в продължението на играта.
В B&W 2 ще има повече стратегически елементи, а териториите ще са доста по-гъсто населени. Селцата вече ще могат да се развиват до малки градчета и може би дори до огромни мегаполиси. Питър Молиньо обещава, че енджинът на играта ще бъде съвсем нов. Очаква се B&W 2 да бъде готова през първото тримесечие на 2003 г., тоест има да почакаме доста.

Индиана Джоунс се завръща!

След като се оказа, че се работи над четвърти филм, посветен на Индиана Джоунс и неговите приключения, се разбра, че Lucas Arts са сключили договор с фирмата The Collective за изработка на нова игра по темата. Тя ще ползва нов 3D-енджин, разработен от авторите специално за целта, а геймплеят ще се основава на динамичния екшън и сложните главоблъсканици.

Обявиха World Cup 2002

EA Sports обявиха, че съвсем скоро ще пуснат World Cup 2002 – официалната игра, посветена на световното по футбол. Тя трябва да се появи на 19 април и по думите на EA ще се различава много от FIFA 2002. Други подробности обаче засега са известни.

Summoner 2 май ще е конзолен

Точно така – ще има Summoner 2! Вече работи и официалният сайт на играта. Главен герой във втората част на RPG-сагата ще е Пава – кралицата на Халасар. Единственото, което помрачава цялостната картинка, е, че има вероятност Summoner 2 да се появи само за PSX2. :(

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
C&C: Renegade	Westwood
Heroes of Might and Magic IV	3DO
Might and Magic IX	3DO
Tony Hawk's 3	Activision
Warlords: Battlecry II	UbiSoft
Die Hard: Nakatomi Plaza	FOX Interactive
Warrior Kings	Microids
Ghost Recon Mission Pack	RedStorm
Mechwarrior 3 Gold	Microprose
Worm's Blast	UbiSoft
Sims: Vacation	EA
ST: Bridge Commander	Activision
Grandia II	UbiSoft
Space Empires IV	Shrapnel Games
Dark Planet	UbiSoft
Global Ops	EA
Dirt Track Racing II	Wizard
Freedom Force	EA

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

COMING SOON

Tony Hawk's 3 съвсем скоро

Излиза PC версията на Tony Hawk's Pro Skater 3. Тя се разработва от Gearbox Software и няма да бъде еднаква с първообраза си за PlayStation 2. В PC версията ще има няколко нови типа игра, възможност за добавяне на карти с големи мащаби и пълна поддръжка на мишка. Като дата за излизане се спряга средата на месец март. Дано...!

Разчу се и един много любопитен факт: В момента Gearbox Software обмислят дали да сложат в играта специален персонаж – Агент 007, за който правят отделна която разработват в момента. Джеймс Бонд ще джитка със супермодерна дъска. Както сами виждате, лудостта е пълна. :)

Пач за Ghost Recon

Компанията Ubi Soft съвместно с Red Storm пусна първи пач за играта им Ghost Recon v1.1.5.0. Той оправя доста бъгове, подобрява графичния интерфейс, добавя нови оръжия в инвентара, подобрява графиката и звука и изглажда тежкия енджин и AI-то. По всичко личи, че този пач е малка залъгалка преди задаващия се през идващия месец add-on към играта.

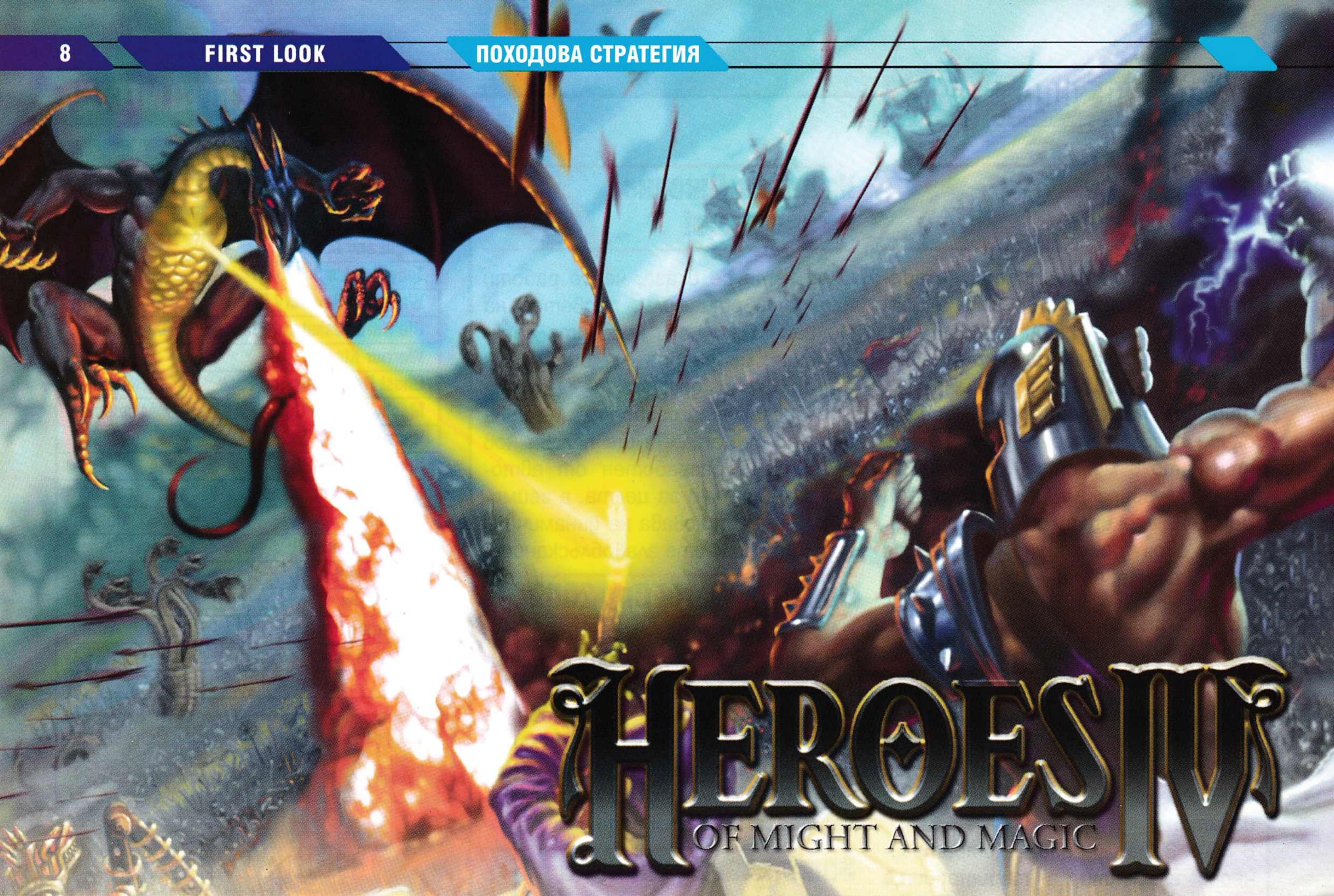
БЕЗПЛАТЕН ОБЯД

Кой печели награди от DUREX и ABACUS?

Изтеглени са късметлиите от последните томболи в PC Mania. Шапки и фланелки **Durex** печелят: **Димитър Арнаудов**, **Николай Петков** и **Стефан Бъчваров** – всички от София, и **Тихомир Димитров** от Варна.
Останалите да не унивят – в този брой с Durex печелят всички.

CREATIVE

Ето и кой какво получава от играта на ABACUS, представител на Creative за България:
Явор Рашев от Шабла – Gamepad Cobra 2 USB, **Милен Кунчев от Копривщица** – микрофон CREATIVE и **Мариан Недельчев Петров** от Севлиево – тримесечен абонамент за PC Mania. Честито на всички!
За да получите наградите си, се обадете на Велчо Стефанов – тел. (02) 986-14-93, 986-38-19 или (088) 23-60-67.



За четвърти път фениксите ще се изправят срещу драконите, а ангелите ще влязат в битка с демоните. За четвърти път ще се потопим във вселената на Jon Van Caneghem – вселената на Might&Magic, този път на български език!

"...Deyja – тук слънцето никога не пробива гъстите облаци. Роден дом на всички немъртви. Име, което нито елфите, нито хората смеят да произнесат. Царството на Сандро.

Демонът стоеше пред криптата и повтори името. Нищо не се случи. Изчака малко и отново призова лича. Старите врати се отвориха със скърцане и разкриха непрогледния мрак на преддверието. В тъмнината проблеснаха две сини точки. Разнесе се глас:

– ВРЕМЕ ЛИ Е?

– Да! Моментът дойде!..."

Из "История на Енрот" – Глава II "Началото на Апокалипсиса"

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

издател
New World Computing / 3DO/Pulsar
http://www.heroes4.com
излиза
март 2002
минимални изисквания
Pentium 300 MHz, 128 MB RAM, 4 MB Video card, CD-ROM, Windows 98/ME/2000/XP

Всички знаем какво е Heroes of Might and Magic. 3DO, известни с това, че когато си поставят срок, винаги го спазват, и този път не накърниха реномето си. Така през март месец ще можем да се насладим както на Heroes of Might and Magic 4, така и на Might & Magic 9. Има и една още по-добра новина – стратегията скоро ще бъде преведена изцяло на български от Пулсар. Ето и първите впечатления от геймплея на Heroes of Might and Magic 4, изпробвана от нас няколко седмици преди официалната премиера на играта.

Heroes...

Най-важната част от Heroes, разбира се, си остават героите. Те трупат опит, развиват се, а вече участват и активно в битката. Внесени са адски много промени. Но да карам по ред.

Имаме 11 основни класа герои – това са Black Knight, Necromancer, Ranger, Druid, Archer, Cleric, Barbarian, Battle Mage, Alchemist, Mage и Rogue. Всеки един от тях може да се екипира с артефакти, да развива второстепенни умения, да учи магии и да води със себе си армия. Към старите характеристики са прибавени още няколко, които са нужни за участието в битки – издръжливост, damage и range. В зависимост от своя клас героят ви влиза в Melee режим по време на сражение, използва заклинания или стреля по противниците. Предвидени са по 7 слота за придружаващите същества, в които влиза и героят. Във всеки един от тях може да се постави и друг герой. На теория това е неунищожима комбинация, но на практика един е предостатъчен и разумният максимум е два. Проблемът е, че натрупаният опит се разпределя равномерно между всички. Ако героите са повече, в потрудните етапи на играта те може да се окажат много слаби. Така че балансираната комбинация е един mighty и един magical герой във всяка от армиите ви.

Всеки ваш пълководец може да бъде екипиран с по два пръстена, огърлица, оръжие, щит, шлем, наметало и броня и до 5 артефакта в страничните слотове. Както и преди, предметите са разхвърляни по картата. Можете да ги получавате и след пребор-







ването на някой много силен monster или пък да ги купуваме. Във всеки град има магазин, където можете да екипирате героя си със предмети без магически свойства (дават бонус само за него, не и за заобикалящите го единици) и отвари. Да, има и отвари. По време на бой героят ви ще може да използва healing potions, елексири, даващи poisoned статус на оръжията му, mana potions и т.н. Характеристиките на оръжието, с което пълководецът е екипиран (арбалет, нож, лък, меч, жезъл), определят неговия damage, speed и т.н., а по-могъщите артефакти като Lion shield или Supreme hat of magi влияят върху статистиките на войските в определен радиус около него.

Всеки клас герой започва с две задължителни умения (варварите с три) и при вдигане на ниво избира дали да развие нова способност или да доразвие някоя от вече научените. Уменията в играта са 9 основни и 27 техни подумения – всяко с пет степени на усъвършенстване. Има способности, които изискват да сте научили някоя друга, преди да ги усвоите. Добавени са много нови умения – по едно за всяка магическа школа, както и такива, увеличаващи популацията на войска в градовете ви или добива на ресурси. Estates вече ви носи доста по-солидно количество пари. Освен това всяка седмица увеличава и запаса на трезора ви с определен процент от складираните средства. За съжаление в демонстрационната версия на играта всички герои вече бяха развити, така че ще ви разкажа по-подробно за всяко умение като се появи пълният вариант на играта.

Героите отново се наемат от странноприемници в градовете. След закупуването им обаче ще трябва да изчакате една седмица преди да наемете някой нов. Можете сами да си изберете кой да е лидерът на армиите ви, като във всеки град ще можете да наемете и герой от арсенала на някой от съседните два града (примерно в Necropolis-а освен демони и немъртви има варвари и Dungeon lords). Ако предводителят ви загине в битка, но армията му оцелее, трябва само да я закараме до Sanctuary, където той може да бъде възкресен. Ако пък кътаният любимец 18-то ниво окончателно гушне букетчето, на мястото на смъртта му ще остане малко гробче. В случай че оттам мине друг ваш пълководец, той може да го прибере и отново да използва функцията за съживяване.

... of Might ...

Играта ще е организирана в шест кампании (по обещание на авторите те трябва да ни отнемат около 160 часа от социално активния живот :)), а в тях ще се сблъскате с 66 различни дзвера. Самите същества няма да могат да се ъпгрейдват, но не увесвайте нос. Вече можем да решаваме точно как да развием града си и какви точно да са съществата. Например в селището на елфите можете да изберете дали зверовете от level 3 да са елфи или тигри. От избора зависи дали в края на играта ще имате дракони или феникси в своята армия.

И тук важи правилото "по един представител на might & magic". Така в града на немъртвите изборът ви се колебае между bone dragons и devils, в крепостта на маговете – между механични дракони и титани, в подземието – между черни дракони и хидри и т.н. В HoMM4 има малко размества-

не по въпроса коя гадинка къде се въди, което ще събуди носталгични спомени на онези от вас, играли и втората част на играта. Хобитите, вълците и стрелящите кентаври триумфално се завръщат заедно с цяла сюрия от нови войски, като Nightmare-а (лош еднорог), балистата (вече не можете да носите допълнителни съоръжения, като катапулт, балиста и ammo kart), леприкон-а, номадите и много, много други.

Всяко от съществата има поне едно допълнително умение, а повечето могат да използват магии. Ако си спомняте, в HoMM3 джиновете, faerie драконите и висшите магове можеха да изричат по една random магия всеки ход. Сега вече заклинанието не е случайно, а си го избирате сами. Много ми хареса как е решен въпросът с маговете – те не стрелят, а имат няколко нападателни магии. Колкото по-голям е броят на заклинателите, толкова повече тапа имат и толкова е по-мощна магията. Някои от наймогъщите създания също могат да използват арканни сили – така например архангелите съживяват падналите в боя другари, а дяволите могат да призоват изключително силно леденo изчадие, което се бие на ваша страна.

Теренът на боевете е огромен – поне два пъти по-голям от предишната част. Наблюдавате сражението в изометрична перспектива. С други думи започвате битката в единия ъгъл на картата, а враговете са в другия. Войските ви са подредени в две редици и действат не според скоростта, а според инициативата си. Ако се намирате на място, присъщо за града ви, войските ви ще се почувстват в свои води и ще имат сериозни бонуси към показателите си. Ако пък сте дълбоко във вражеската територия и се биете на поле, където се белеят костите на предшестващите експедиции, моралът на войската рязко пада. Интерфейсният панел е изместен в десния ъгъл на екрана и е доста по-удобен. Отново можете да ползвате старите shortcut бутони "W","D" и "C" за изчакване, защита или изричане на магия.

Терминът Wandering monsters вече придобива буквален смисъл. Когато наближите група от неутрални същества и те преценят, че са достатъчно силни да се справят с героя ви, ще започнат да се придвижват към него в края на хода. Ако пък са по-слаби, ще си плюят на петите или ще се присъединят към вас (само ако имате подходящия skill).

Другият важен елемент в битките е, че враговете ще отговарят на удара ви, преди да са понесли щети. С други думи, ако 30 ангели ударят 20 хидри и убият 4, няма да бъдат контраатакувани от 16, а отново от 20. Затова при някои единици се въвежда и умение (което може да бъде придобито и с магия), толкова ценено от хардкор феновете на Etherlords – first strike. Когато същество, което владее тази способност, е нападнато, то винаги удря първо. Ако две същества с first strike skill се сдърпат, способностите им се неутрализират, а битката протича при нормални условия.

Както споменах по-горе, героят ви ще има и черни дни, в които ще бъде повалян на бойното поле. Дори и един peasant да е оцелял на бойното поле, той може да се върне в града самостоятелно и да съживи героя. Вече няма да правите върволица от герои до ударния ви лидер, за да му прехвърляте войска в началото на всяка седмица. Просто можете да изкарате една група от града и докато вашето момче се занимава със събиране на ресурси и малки схватки, свежите попълнения да го настигнат и да се присъединят към него. Всички същества могат да събират и ресурси.

... and Magic

В HoMM4 има 5 магически школи: Life (хората), Order (маговете), Death (демоните и немъртвите), Chaos















(подземните лордове) и Nature (елфите). Имайте предвид обаче, че Death-герой не може да изучава заклинанията от Life-школата. Магическата ви кула е една, но към нея можете да достроявате сгради, даващи нови магии и увеличаващи процента регенерирана мана за един ход, ако пълководецът ви е в града. Summon магиите са увеличени поне тройно – започвайки от стандартните елементали и стигайки до призоваването на огромно насекомо, елфи или духове. Също така е променена и функцията на магията Resurrect. Когато я използвате, тя връща убитите единици в различен слот и можете да ги запазите, само ако в края на битката някоя от армиите ви е избита до крак. Немъртвите пък могат да възкресяват телата на падналите врагове – от скелети до вампири (за мое съжаление в тази версия нямаше личове – продължавам да се надявам, че накрая ще има ;)). Варварите не могат да използват магии (освен научените от shrines), но за сметка на това героите им започват с три умения и бонус в популацията.

Градовете

са тотално обновени и разкрасени. Всеки си има собствени специални здания, които дават уникален бонус на войските и героите в него. От новите сгради най-интересни са магазините за отвари и палатките на търговците – в тях ще можете да поръчвате специален транспорт и да пренасяте бързо войските си от един град в друг.

Ресурсите в играта са непроменени. Отново основният приток на злато идва от градовете, а останалите се генерират от рудници. Всяка мина има няколко статуса: неразработен ресурсен депозит, работеща мина, напусната мина (охранява се от чудовища) и изчерпана мина (не произвежда повече ресурси). Мините са само малка част от 300 интерактивни обекта по картата, включващи creature генератори, специални здания (отново има гробища, пълни с изненади) и монолити, отварящи картата към съкровище. Във версията, която играх, един монолит липсваше и не мога със сигурност да кажа дали съкровището е граалът или както беше в HoMM II – един много уникален артефакт.

В заключение, за геймплея мога да кажа: първото ми впечатление е, че четвъртата част се връща към идеите на втората и в някаква степен бяга от третата. Jon Van Caneghem имаше намерение да ни даде тотално обновен Heroes и според мен е спазил обещанието си. Играта не е ъпгрейднат вариант на Heroes 3, а нещо много повече, което умело комбинира и RPG, и RTS елементи. Ако сте леко объркан след първите няколко часа игра, това е защото сте свикнали прекалено много с тройката. Просто изчакайте малко и я приемете като една тотално нова и оригинална походова стратегия.

Ами графиката и звукът?

Перфектни, просто перфектни. Обектите на картата са триизмерни, невероятно детайлни и красиви. Същото се отнася и за единиците. А звукът, е-е-ех звукът. Само съжалявам, че не е като в Might&Magic сериите – в CD Audio формат. Музиката по време на битка е впечатляваща. Ако от 3DO пуснат саундтрака, ще съм от първите, записали си го. По разбираеми причини все още не мога да говоря за качеството на интрото и анимациите в играта, както и за озвучаването им, но разчитам пичовете от екипа на Jon Van Caneghem да не ни подведат. Все пак става дума за

неокончателна версия,

а във финалната се надявам да бъдат оправени и черните точки, които забелязах. За съжаление има и такива, макар и малко. Интерфейсът на хелп менютата и ророир скрийновете може да е иновативен и по-удобен, но на мен ми се стори леко неприятен. Понякога се открояват няколко малки графични бъга (героят ви минава през стени). Другото характерно нещо за графиката е, че най-точно се описва с думата "шаренийка". Знам, луд на шаренко се радва, но...

А и системните изисквания – цялата графична красота си има цена. Да не забравяме обаче, че играта поддържа резолюции от 1280x1024 до 800x600. Така и геймърите с по-слаби машини ще могат да се насладят изцяло на магията на Heroes.

Очаквайте още много информация за Heroes 4 на страниците на PC Mania. Делят ни броени седмици до официалната премиера, а идеята всичко да е на български е доста блазнеща. Чакането е към своя край.

Георги Панайотов

ABUSE







Има две PC игри, които са ме стряскали сериозно, докато ги играех (тоест: подскок и отдръпване от монитора). Едната е Quake. Става дума за първата руна, лавата и чудовището, което умира единствено от ток. Другата е Abuse. При нея стряскането е почти през цялото време. И двете игри са правени през далечната 1996-та, и двете имат нещо общо с ID. И докато Quake вече е клише, за повечето хора Abuse си остава пълен мрак – също както и цветовата гама, в която е направена.

Abuse значи "обида"

На английски думата е едновременно и прилагателно, и глагол. В наши дни игра с такова заглавие едва ли ще види бял свят на геймпазара. През 96-та обаче не всичко е било тотален комерсиализъм. Именно фенската част понякога е била основната причина за качество на игрите, а не крайните срокове, безкомпромисните мениджъри и космическия бюджет. Може би именно затова някои определят Abuse като най-добрия екшън скролър (или платформена игра), правен някога. Около историята ѝ има и тъжни факти – фирмата, която я създава, вече е фалирала, а домейнът ѝ (crack.com) се продава в eBay.

Още от начина, по който Abuse зарежда, може да разберете, че тя ползва нещо от ID – лоъдър, кратък текст, подобен на конзола и две скоби, разстоянието между които се запълва с точки. Следва (отново типично за ID) бегла история, корекция на гамата и бутона start new...

Геймплеят на Abuse беше уникален за времето си. С едната ръка командваш "човека", а с мишката насочваш оръжието. Трябва си известно време, за да свикнеш (все пак в предишните сайд скролъри стреляш натам, накъдето гледаш), но след това удоволствието е двойно. Оръжията са разнообразни и те подтикват да мислиш какво би използвал във всеки един момент.

Нивата са на различни хай-тек теми и няма да ти доскучаят. Гадовете са дотолкова подобни на "пришълеца", че по някое време може да се чудиш как хората на Гигър не са завели дело за авторски права. Лошите имат различни оръжия, по нивата се среща богато разнообразие от капани и най-различни неща, които от време на време карат играча да се ококорва срещу екрана.

В Abuse няма детайли, върху които не е мислено – от арсенала до движенията на самия човек. Както вече споменах, атмосферата, в която се потапяте, прилича и е видимо повлияна от творбите на Х. Г. Гигър. Сякаш някой е внесъл ред в корабите от "Пришълеца", след което е вкарал високотехнологични моменти, пуснал е нови чудовища, разхвърлял е повече пушкала и е оставил един хуманоид да се лута насам-натам.

Аудиото... ах, аудиото!

Може би най-стряскащата част от Abuse са крясъците на извънземните, които се спускат към вас. Освен това атмосферата, индустриалните звуци и къркоренето, което се чува през останалото време, предполагат постоянно да внимаваш в картинката. Ако играеш със слушалки, ще си навлечеш допълнителна ментална беля.

Въпреки че играта е отдавна мъртва, има и добри новини. Съществуват хора, които все още поддържат идеята. Оригиналната версия на Abuse върви с редактор на нива, който впоследствие става виновник за раждането на Frabs – Free Abuse. Това са серии от мисии, създадени от фенове, като всяко от тях е било включено към специалната версия на Abuse едва след обсъждане във форумите на сайта. Frabs е приятно допълнение, което напълно връща удоволствието от оригинала.

От сайтовете по-долу ще може да изтеглите пълната версия на Abuse, работеща чудесно под Windows и Mac. Там ще откриете и Frabs (free abuse), редакторът на нива, теми за Windows и дори програмата Satan paint, с която са правени графиките в играта.

Приятно страхуване.

Еленко Еленков

www.abuse2.com – *официалният сайт на това, което е останало от Abuse.*
http://abuse.resourcez.com – *различни Abuse ресурси*
www.uidaho.edu/~scot4875 – Abuse за Windows и кодът на играта (отворен)
www.cs.uidaho.edu/~cass0664/fRaBs – *официалният сайт на fRaBs – Free Abuse*
www.net-mage.com/nkrell/abuse – *ресурси за Mac Abuse*

Какво да очакваме от Warcraft III? Ще преобърне ли досегашната ни представа за стратегиите в реално време? Вижте сами...

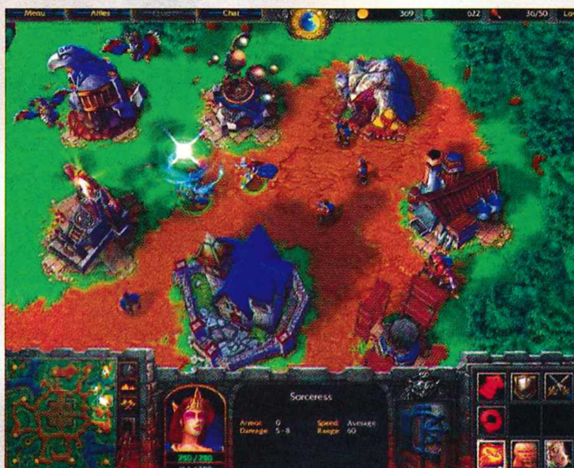


Най-накрая разработването на Warcraft III: Reign of Chaos достигна до фазата на бета-теста. На всички е известно, че в началото на февруари започнаха изпитанията на тази най-очаквана стратегия в реално време. За целта Blizzard Entertainment разпрати дискове с бета-версията на играта на пет хиляди щастливци, подбрани на случаен принцип измежду регистриралите се на сайта. Това са най-различни закоравели геймъри, уебмастъри, фенстраници и представители на медии. За жалост, всичките живеещи в Канада или САЩ. Те ще имат удоволствието първи да се докоснат до магията на тази невероятна игра, макар и само през Battle.net. В следващите редове ще ви разкажа повече за бета-версията и впечатленията, които тя е оставила у тестърите.

Така очакваната култова стратегия постепенно започна да придобива завършен вид. Откакто бе анонсирана през 1999 година, тя претърпя множество промени. Сигурен съм, че всички те са за добро. Една от тях е броят на расите. Цифрата в момента е сведена до четири — хора, орки, нощни елфи и undead. Ще попитате къде изчезна Burning Legion. Ами никъде. Не са махнати от Warcraft III, но с тях няма да може да се играе. В момента присъстват в качеството на суперсилна NPC-раса.

Накъде отиват стратегиите в реално време?

Blizzard постави Warcraft III в графата role-playing strategy game. Причината е проста. Компанията е поела по съвсем различен път и иска стратегията в реално време да еволюира в нещо по-различно и по-добро, добавяйки в нея силни ролеви елементи. В резултат на това всяка раса ще разполага с напълно различаващи се помежду си герои. В бета-версията техният брой е сведен до дванадесет — по три за всяка враждуваща фракция. Те се наемат като обикновени единици, но за разлика от тях трупат опит, качват нива, екипират се с предмети и облагодетелстват групата, която предвождат. Имат три статистики — сила, способност и интелигентност, които се увеличават след всяко качено ниво в зависимост от класа герой. Според много от участниците в бета-теста, Warcraft III представлява смесица от Starcraft и Diablo II. Особено внимание се обръща върху предметите и артефактите, които ще намираме по картата — например ring of regeneration, който ускорява възстановяването на кръвта, dragon egg, който позволява на героя да призове на помощ дракон и т.н. Все още се работи усилено върху дизайна на предметите.



Общите впечатления от бета-версията са повече от добри. По-голямата част от тестърите са прехласнати по играта и твърдят, че тя е сериозно пристрастяваща. Цитирам: "може да увреди вашето здраве, карайки ви да играете и да играете, и да играете...". Всички са единодушни, че графиката и специалните ефекти са невероятно красиви, а геймплеят — интуитивен. Но, естествено, и забележките не са малко. Седмица след началото на тестовете, из нета започнаха да се появяват коментари, които засягат баланса на расите. Преобладават мненията, че нощните елфи са прекалено силни, а undead — твърде слаби. Други пък мърморят, че хората са трудни опоненти, защото имат много преимущества в защита. Аз лично си мисля, че е нужно поне един месец, за да се стигне до подобни заключения. Има и масови забележки, че стрелците са направени много посилни от останалите единици. Този проблем обаче е известен на Blizzard и те активно работят върху неговото отстраняване.

Лични мнения, забележки, критики

Тук-там се забелязва недоволство по отношение на неутралните



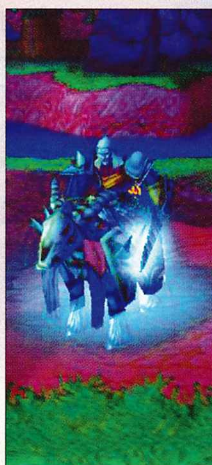


REALTIME STRATEGY

PC CD ROM

издател
Blizzard/Vivendi Universal
излиза
2002-2003
http://www.blizzard.com/war3/







единици, известни повече като creeps (дракони, големи, огрета), които са пръснати из картата. Някои тестъри са на мнение, че те пречат на rush-а и на първоначалното изследване на картата. Други направо казват, че са ненужни. Обикновено тези хора критикуват Warcraft III за сметка на Starcraft. Повечето геймъри обаче харесват NPC-чудовищата. Лично според мен неутралните единици ще внесат свежест в геймплея и ще направят играта по-забавна и оригинална. Засега те седят на едно място и не променят местоположението си на картите. Има и предложения те да започнат да се мотаят из терена и всеки път да се разполагат на различни места. Освен въпросните creeps има и неутрални сгради, от които можете да си купувате предмети и да си наемете определени единици (например goblin zeppelin).

Огромен проблем в повечето подобни игри е pathfinding-ът. В това отношение и Warcraft III явно не прави изключение. Оплакванията са, че единиците често пречат на героя да мине напред или поемат по различни пътища при движение и по този начин попадат в лапите на неутралните зверове. Понякога дори не реагират на време на команди, оплакват се тестери. Можем само да стискаме палци, че тези дразнещи елементи ще изчезнат напълно във финалната версия. Все пак става дума за Blizzard.

Полъх на нещо познато

Blizzard заявиха, че в третата част на Warcraft ще се срещнем с много от единиците и героите, познати от предишните две игри. Външният вид на орките и хората не е променен кой знае колко. На въпроса дали ще има ли подводници, батълкрузъри и други подобни водни юнити, компанията отговаря с твърдо "не". Производителите са се концентрирали предимно върху наземните битки, които ще бъдат допълвани с малко въздушно меле.

Водата пък ще бъде разделена на два вида — такава, която може да се гази, и такава, която е непристъпно препятствие. В момента се експериментира върху една доста интерес-



на идея. Повечето въздушни единици имат определен обхват на атака. Blizzard обмислят възможността някои от тях да кацат, когато се бият със земните юнити. Ресурсите, които присъстват в бета версията, са злато и дърво. С премахването на водните единици отпада третият ресурс — oil, познат ни от Warcraft II.

Ново и интересно хрумване на Blizzard е въвеждане на пряка зависимост между броя на единиците с добива на злато и дърво. Колкото по-голяма армия имате, толкова по-бавно ще се извършва събирането на суровините. Със сигурност тази идея ще повлияе силно върху целия геймплей на Warcraft III.

Последни наблюдения

Blizzard винаги се стремят да създават игри, които да тръгват нормално и при геймърите с по-слаби щайги. Засега няма твърде сериозни оплаквания от изискванията на бета-версията. Можем да бъдем сигурни, че финалната версия ще бъде подкарана от всеки средностатистически геймър. Въпреки това в момента Warcraft III е все още една доста нестабилна игра с множество бъгове, които чакат да бъдат отстранени. В крайна сметка нали точно затова са и съответните бета тестове. Blizzard разполагат с достатъчно време, за да обърнат подобаващо внимание на препоръките и забележките на тестърите и да коригират всички забелязани недостатъци. Производителите се надяват играта да бъде готова в рамките на не повече от половин година. Ще можем ли да изтраем толкова много време? Особено сега, когато сме затрупани с тонове интересни подробности около играта? Очевидно ще се наложи. Дано само датата да не бъде изместена пак.

Владимир Тодоров

Този месец май ми върви на Add-on и Gold версии. Мога само да съм благодарен, че за разлика от KUF Gold, новият Cossacks: The Art of War предлага нещо наистина стойностно

Cossacks
The Art of War



Cossack: European Wars е игра, която все още си остава ненадмината в много отношения. Допълнението към нея, наречено The Art of War, елиминира и малкото недостатъци на предшественика си. Явно отново е време да се потопим във военните действия, развихряли се през XVII и XVIII век.

В битките се хвърлят две нови нации: Дания и Бавария. Така общата бройка на враждуващите народи нараства до стряскащото число осемнадесет. Очакват ви и

пет нови кампании

— по една с Прусия, Австрия, Саксония, Алжир и Полша. Тук идва и една от най-радостните новини. Високата сложност на кампаниите в предишната част отказа от единичната игра не един и двама души. Още не познавам човек, който да е имал постоянството, необходимо за да ги мине всичките. Е, вече можете да избирате четири степени на трудност. Така няма да е нужно да прекарвате часове в препрочитане на "енциклопедията" на играта и в запаметяване на характеристиките на десетките единици, нито пък съществува опасност да преигравате дадена мисия, докато стигнете на ръба на отчаянието. Не че четенето на гореспоменатата "енциклопедия" е нещо досадно. В нея има както доста подробно описание на всичко, касаещо играта, така и немалко интересна обща информация за сраженията и тактиката през периода XVII — XVIII век.

Невоенната част от Cossacks остава непроменена. Ресурсите са шест: храна, дърво, камък, въглища, желязо и злато. Веднъж добити, те отиват за производство, наука, заплати и боеприпаси. Развивате инфраструктурата, осигурявате приток на продоволствие за населението и войниците, необходимия стабилен приход на пари в хазната (така че да няма бунтове сред армията), достатъчно въглища и желязо, нужни за ефективното функциониране на оръдията. Направите ли всичко това, вече сте готови да премазвате вражеската съпротива по суша и вода.

Явно авторите обичат цифрата шест. Ще се радвате на ново попълнение от шест исторически битки, шест единични мисии и шест кораба. С това общият брой на разновидностите плавателни съдове достига тринадесет и морските битки стават още по-разнообразни и внушителни.

Феновете на мрежовите сражения също не са забравени. Освен множество карти, добавен е и

нов multiplayer-ски режим

наречен Territory Capture. Вече можете и да си пуснете компютърен



REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★☆	PC CD ROM
звук	★★★★½☆	
геймплей	★★★★★½	
общо	★★★★★☆	

издател *1xCD*

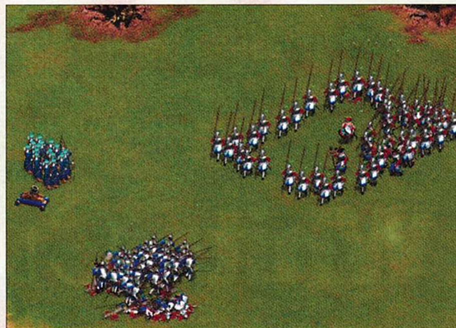
CDV Software

http://www.cossacks.com

системни изисквания

P 200 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video







съюзник. Изкуственият интелект също е претърпял леки подобрения.

Ако мисиите, които идват с играта, не ви стигат, имате на разположение и относително лесен за употреба редактор на карти. Той ви предлага всичко, необходимо за да можете спокойно да развихрите творческите си заложби. Може би трябваше да го спомена по-нагоре, но става и тук: European Wars предлагаше доста големи карти, но това, което ви очаква в The Art of War, е в пъти по-мащабно. Прост пример: с нормален scroll speed ще ви трябва около минута, за да стигнете от долния край на картата до горния. Изобщо не ми се мисли за времето, което е необходимо на един обикновен пехотинец, за да прекоси по диагонал бойно поле с такива чудовищни размери.

С изключение на нещата около корабите, двете нови нации, малкото нов терен и екстрите по него, графиката на играта като че ли не е пипната. Това в никакъв случай не бива да ви разстройва — картинката е доста над нивото на някои от появилите се напоследък бози. Убийствената гледка на масивните битки все още си остава безпрецедентно зрелище. Звуците също са си непроменени. Как хората от GSC не се смилиха над играчите и не сложиха поне някакви реплики на единиците? Но като изключим това, и по отношение на звука нямам право на лоши думи. Тътенът на битките е абсолютно автентичен.

В случай, че не сте играли European Wars, но съм успял да ви заинтригувам с текста си, прочетете и статията за оригинала в априлския ни брой от миналата година. Все пак, за да подкарате The Art of War, преди това трябва да сте инсталирали и предшественика му. Заслужава си: огромно разнообразие, масивни битки с "ограничение" на сражаващите до 8000 (!!!) единици, гигантски карти, страхотен multiplayer... Какво повече бихме могли да искаме?

За тези, които въпреки всичко искат още нещо... Можете да се поровите в Интернет и ще откриете, че за The Art of War вече има и 30 мегабайтов mod, който добавя 30 нови единици, 3 нови оръдия и някои промени в баланса на играта.

Борис Цветков

Кое е първо, яйцето или кокошката? Аз вече знам отговора! Изиграйте Black and White: Creature Isle и ще разберете сами... Дали това е поредният тривиален и скучен експанжън или революционно продължение на революционна игра...?

Black and White Creature Isle

Ако някои от вас все още не са чували за Black and White: Creature Isle – няма страшно. Нормално е. След шумно огласената първа част на играта рекламната кампания на експанжъна към нея беше по-скоро дискретна. Нямаше обещания за революционни иновации и нечувани нововъведения. И ако трябва да сме точни, новото творение на Lionhead и мистър Молиньо едва ли ще предизвика твърде масова еуфория. Същата графика, същата неповторима атмосфера, същите герои и естествено – същата игра. Black and White: Creature Isle е класически add-on от онзи тип, които се изиграват, след което дискът изчезва в покритата с паяжини купчинка с подобни нему експанжъни. В него няма да ви се налага да водите безсмислени конфликти с други могъщи богове. Вместо това миролюбиво ще можете да играете на разни аркадни игри. За вас не знам, но в момента това ме влече повече. :)

Какво ново в Creature Isle?

В продължението на култовия божествен симулатор ще ви се наложи да преминете през серия от изпитания, приготвени за вас и вашето същество. Естествено, тъй като играта се казва Creature Isle, повечето от изпитанията ще трябва да се справяте единствено чрез с вашето животно. Но нека не бързам, по-добре да ви разкажа как започва самата игра.

Сещате ли се за онези трима смелчаци, които не спираха да пеят, само и само за да им помогнете да си построят кораб и да отплават от вашия остров?

Те бяха един от най-любимите ми персонажи в цялата първа част. Истински се забавлявах, докато, пеейки, ме умоляваха да им помагам.

Но какво се е случило с тях след тяхното отплаване? След дълъг път, троицата най-случайно корабокрушира на непознат остров – Creature Isle. Той е населен с племена, които не се кланят на никакво божество. И, разбира се, тримата приятели успяват бързо да склонят туземците да повярват във Вас – Великия Бог. В този момент концентрацията на чиста вяра достига своя пределен праг и ви изпраща на въпросния остров заедно с вашето животно...

Общо взето, това е началото на историята. Така завършва и въвеждащата анимация, която е направена с енджина на играта (така беше и в оригинала). На новия остров откривате група животни без богове, обединени в организация, наречена Братството (Brotherhood). Но как така на едно място се събират толкова много животни без свои свръхестествени покровители?

Отговорът

Преди години на острова живее един могъщ бог. Той има вярно и любящо животно. Един ден след люта битка божеството е победено. Животното му обаче успява да се спаси и остава на острова. Местните племена постепенно започват да губят вярата си в него и в един момент то се оказва изоставено и съвсем самотно. Животното е на ръба на отчаянието си. Накрая то отива на една висока скала и решава да се самоубие (уви, вече и в компютърните игри започнаха да се появяват комплексирани герои :-))

По странно стечение на обстоятелствата обаче се оказва, че точно в този момент на брега се появява друго изоставено животно, умеещо да плува – крокодил! Той измъква давещия се самоубиец и му вдъхва нова надежда за живот (Господи, колко трогателно... чак ми се доплака). Скоро на острова започват да прииждат всякакви други магически зверове, останали без господари по една или друга причина.

Появяват се обаче и зложелатели, които се опитват да пречат на мир-



GOD SIM/ARCADE

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★☆



издател *1xCD*

Electronic Arts / Lionhead Studios

http://blackandwhite.ea.com

системни изисквания

P 350 MHz, 128 MB RAM, WinAll, 3D Video

Плюсове

Авторите са успели да запазят същата страхотна атмосфера

Идеята за Tyke и Eve е доста новаторска

Играта е по-миролюбива от оригинала

Минуси

Има доста скучни и досадни изпитания

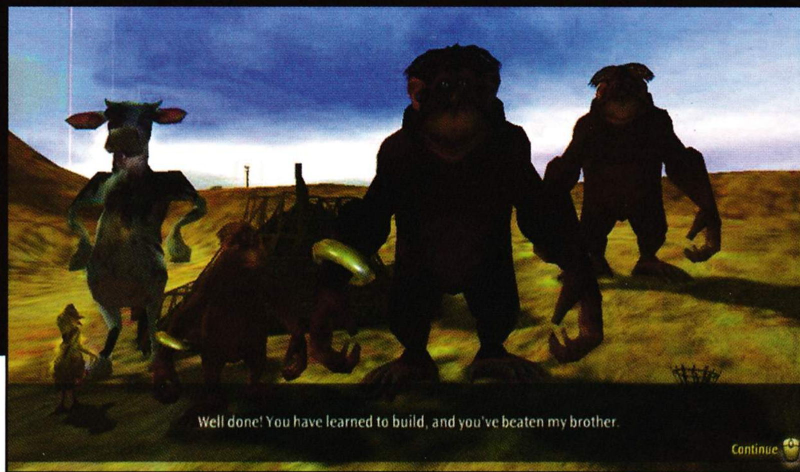
Бързо се изиграва, не е заплетена като първата част

Уж е Creature Isle, а животното е почти само за парлама. Инициативността му е минимална

Графиката и звукът не са променени

Предисторията е разводнена





ното съжителство между представителите на божествената фауна. За тази цел вече сформираното Братство решава, че ще приема на острова животни, само ако те успеят да минат изпитанията, специално измислени за целта. Естествено, като новодошъл и вие ще трябва да се изправите пред всичките тези препятствия и да ги преодолеете. А те доста разнообразни – като се започне от боулинг и се стигне до истински бой, тичане и градинарство.

Изпитанията

Ще ви бъдат възлагани от различните членове на Братството, а едно от тях – и от местното племе. Ще трябва да се състезавате с костенурката, което въобще не толкова лесно колкото звучи. Ще трябва да се справите и с мандрила, който ще ви предизвика на футбол, с вълка, който ще иска да си поиграете на криеница и т.н. След като биете някое животно, можете да смените формата на вашето същество с неговата. Освен това можете и да предизвиквате сразените противници като спаринг-партньори.

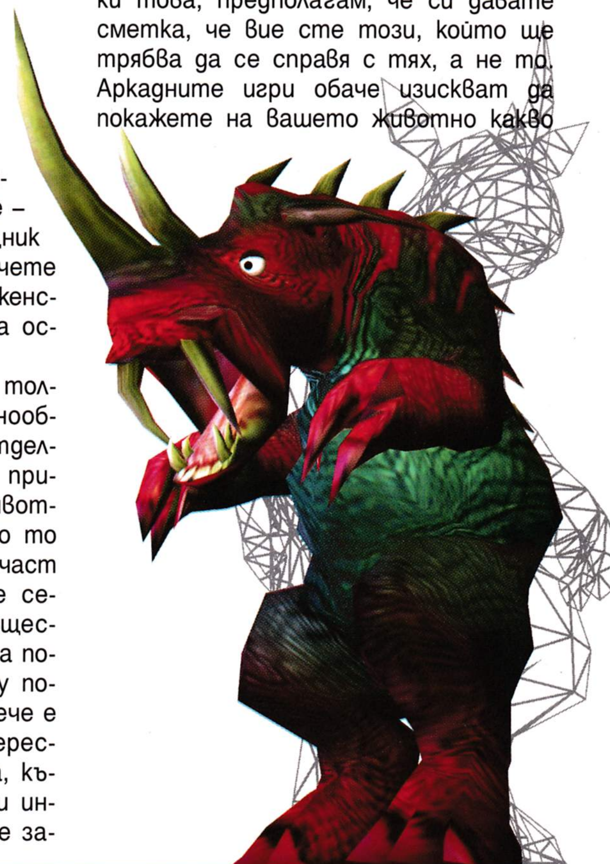
Изпитанието, което ще ви бъде дадено от туземците, обаче е по-различно. В единия край на острова има яйце, поставено внимателно в гнездото на едно дърво. Вашата цел е да го свалите оттам, след което да го измътите. :) Имайте предвид, че това въобще не е лесна задача. За целта трябва да намерите достатъчно топло място, на което да го поставите, защото вашето животно определено няма кротува на едно място толкова дълго време. Когато яйцето се излюпи, от него ще се излезе малко и невинно пиленце. Нарича се Туке и неотлъчно следва вашето животно, както дете своя родител. То се учи от вашия звяр по същия начин, както той е взимал пример от вас. Така бързо-бързо ще трябва да влезете в ролята на дядо. :)

Това е и една от най-интересните хрумки в играта. Така ще можете да видите как вашето възпитание се отразява върху трето лице. Ако вашето животно успее да обучи Туке, добре – вие ще получите още един помощник и току виж успеете да привлечете вниманието на мистериозното женско същество Eve, което обитава острова...

Останалите изпитания не са толкова интересни, но са доста разнообразни и оформят една съвсем отделна аркадна игра. В едно от тях примерно ще можете да научите животното си да строи – нещо, което то не можеше да прави в първата част на играта. Казвайки "учене", се сещам, че в Creature Isle вашето същество ще прихваща знанията доста по-бързо. Достатъчно е само да му покажете нещо еднократно и то вече е го е попило. :) Друго доста интересно изпитание е боят с носорога, където той ще ви покаже всякакви интересни хватки и удари. Другите задачи обаче ми бяха скучни и писват доста бързо. Много често ще трябва да залагате повече на своето търпение, отколкото на мисъл и опит в играта.

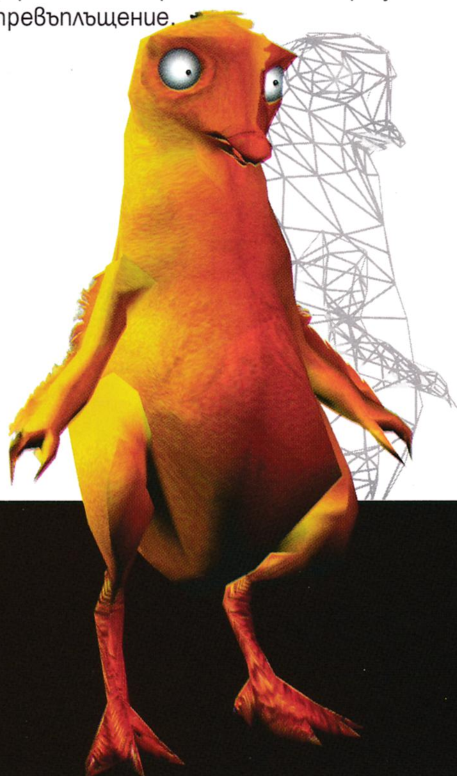
Недомислици

В началото стана дума, че изпитанията са съсредоточени не върху вас, а върху вашето животно. Въпреки това, предполагам, че си давате сметка, че вие сте този, който ще трябва да се справя с тях, а не то. Аркадните игри обаче изискват да покажете на вашето животно какво





и как да направи, използвайки системата за реалистични движения. Във футбола и състезанията пък ще трябва да му давате насоки чрез каишката. Нещо ужасно дразнещо и недоизпипано е, че обикновено е без значение колко развити са статистиките на звяра ви. Всичко зависи само от вашите действия, способности и рефлекси. В оригиналната игра имаше моменти, в които успявахте да свършите някои неща, само защото вашето божествено същество беше натрупало повече умения и опит. Сега всичко зависи от вас и от никой друг. Според мен в този случай животното е сложено предимно за украса и е просто ваше виртуално превъплъщение.



Технически подробности и геймплей

Авторите уверяват, че опитните геймъри ще превъртят Creature Isle за 15 – 20 часа. По мое мнение обаче това е времето, нужно на неопитни играчи. Addon-ът се минава бързо, лесно и без особени затруднения. Дразнещи са единствено моментите, в които зацикляте на дадено изпитание и минаването му е въпрос на търпение, а не на добра игра. За визията няма какво ново да се каже. Lionhead не са пипнали енджина и графиката на играта си остава същата. Ако трябва да съм искрен, ще си призная, че сега вече не изглежда толкова революционно, както преди около една година. Все пак тогава нямаше GeForce 3.

Това е и другият проблем на играта. Вече ми се струва малко стара и малко изтъркана. Може би леки модификации на графичния енджин щяха да помогнат. Но уви, всичко си е същото. Дори и саундът. Той не е пипван и всичко звучи идентично.

Не ме разбирайте накриво обаче. В графично и звуково отношение творението на Lionhead въобще не е лошо, както показват и оценките, разбира се. Просто то не е мръднало за една година, а голяма част от геймърите не оценяват само промените в идеологията на играта (уви, и аз мисля така).

Вместо край

Все пак накрая ще си позволя да се отклоня малко от темата и да се отдам на дървена философия. :) Не ви ли дразни поне малко фактът, че историята на тази уж сериозна игра се върти около депресирани самоубийци и сапунисани раздувки? Все пак целят куп от събития след това като че ли няма нищо общо с въведението на играта. Кому ли е било нужно боготвореният Молиньо да измисля предистория, наподобяваща сюжета на латиноамерикански сериал? Нима дори и великите геймдизайнери започнаха да се изчерпват? Нима не останаха свежи идеи, че започна да се заимства от "Дързост и красота"? Нима това е бъдещето на компютърните игри?

Поне аз смятам, че не е така. Надявам се, че все още има фирми, които мислят и за геймърите, а не само за дебелината на портфейлите си. Надявам се, че игрите със скучни и недомислени истории, правени като че ли за да се отбие номерът, ще спрат да излизат. Все пак геймърите не са като пенсионерите и не се увличат по сапунени сериали... или поне аз се надявам да е така. Само дето игри като The Sims упорито се опитват да ме опровергаят...

Орлин Широв



Използвам тези редове, за да благодаря на Rammstein и на каситe с бира, които ми помогнаха да достигна специфичното душевно състояние, необходимо за написване на този текст. The only thing to fear is running out of beer!

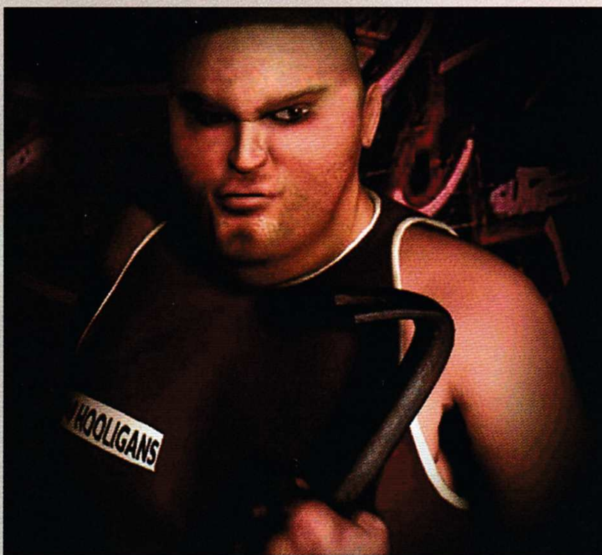
HOOLIGANS
STORM OVER EUROPE

Негово величество Футболът. Нищо не може да се сравни с фурора, който той предизвиква на Стария континент. А започне ли сезонът...

Вероятно сте виждали тълпите от вманиачени фенове, които неотлъчно вървят по петите на любимите си футболисти. Част от тези верни почитатели са хулиганите. Хора, които отиват на стадионите, не само за да гледат звездните мигове на своите тимове, но и за да си организират "близки срещи от трети вид" с членовете на противниковата агитка. Точно така! В тази скандална реалновремева стратегия ще получите уникалния шанс да се пробвате като тартор на една от най-фанатичните фенски организации, която придружава любимия си отбор по пътя му към върха на Европейската лига.

Не посягайте на грозни хулигани, те нямат какво да губят

Ще управлявате доста шарена армия от деградирали вандали. Специфичните способности на всеки тип хулигани многократно ще влизат в употреба по време на пътуванията ви. Най-важното нещо са лидерите. Те групират хората ви, увеличават лоялността им и ги надъхват за предстоящото запознанство с феновете на противника. А когато сметнете, че бойците ви имат нужда от допълнителен стимул, могат да раздават и химикали от най-различно естество. Последните се набавят срещу солидни сумички от дилъра в местната дрогерия. Хапчетата може и



да ви донесат победа в някоя битка, но ако са в твърде голямо количество, скоропостижно изпращат злоупотребилия в страната на цветните сънища и то с еднопосочен билет.

Вашият "фенклуб" се финансира основно чрез присвояване на чужда собственост. В този случай индивидите от категорията "rat" са истински полезни. По принцип нищо не ви пречи да разбивате вратите на домовете и да потрошавате витрините на магазините с груба сила. Rat-ът обаче може да свърши работата тихичко, намалявайки вероятността от неприятни срещи с полицейските патрули. Освен това така можете и да използвате домовете на миролюбивите хорица като временна бърлога, докато проблемите отминат.

Е, не можете да ограбите всяка сграда. Например кръчмата. Че то си направо е въпрос на хулиганска чест. Кръчмата е източник на свежи попълнения за редиците ви. Новобранците се делят на две групи. Може да си наемете верни последователи, изпълняващи всяка заповед, или пък да почерпите всички в кръчмата, като по този начин към вас ще се присъединят част от запиващите, но без възможност да ги контролирате пряко. Но не прекалявайте с алкохола, че току виж хората ви решат, че е по-лесно да се отпуснат в пиянска дрямка, отколкото да следват вашите заповеди.

Други полезни места са оръжейните магазини. Винаги можете да пробвате да го ограбите, но първо ще трябва да се справите със собственика и вярната му пушка. Аверите ви имат три степени на въоръжение. Примерно за стандартния hooligan това са фойерверките, молотовките и гранатите.

Carmageddon 4...

Ако biker-ът на бандата ви се докопа до волана на някоя кола, наистина става страшно. Не само че може бързо да превозва групичката ви, но ако нещо му се изпречи на пътя, ще мине през него без да му мигне окото – независимо дали става дума за цивилен или служител на реда. Незнайно защо обаче въпросният тип има доста странен вкус и се качва само в "Turbo Superdeluxe" и "GTC Ocean Blue", подминавайки с абсолютно пренебрежение поршета, мерцедеси и джипове. Друго странно нещо е, че



REALTIME STRATEGY

графика	★★★★½☆
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD
DarXabre / The Thirteenth Production
http://www.hooligans-thegame.com
системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win9x, 3D Video



автомобилите (освен тези, които може да ползваме) са сред малкото неразрушими неща в играта. Те се опират дори на Bulch – тльсто, но мускулесто същество с чудовищни размери, способно да бута прегради, врати, дори "малки" контейнери. За жалост не може да си направите кефа, нареждайки му да преобърне някое возило.

Имайте предвид също, че полицията не си пада по хулиганските прояви. Видят ли ви, ченгетата ще се нахвърлят, без да му мислят многомного. Сраженията с куките приключват бързо. Почти гарантирано е, че финалният резултат няма да е в полза на вандалите. Първоначално в употреба влизат щитове и палки, следва сълзотворен газ, а в някои случаи – и стрелба на месо. В това отношение диверсиите са най-добрият начин да запазите хулиганското здраве сравнително непокътнато, избягвайки на белезниците и топлата килия. Накарайте примерно някой от raver-ите си да отвлича вниманието на куките с мощния си ghettoblaster.

От някой хотел пък можете да наемете друг много полезен "хулиган". Става дума за костюмиран тип, който се размотава с наглед

невинно дипломатическо куфарче

Колко заблуждаващ обаче може да е външният вид! Напоследък правят адските машини все по-компактни...

Ако пък групичката ви се отбие в местния бардак, ще може не само да излекувате раните на хората си (за сметка на показателя stamina :)). Там можете да наемете допълнителен "ескорт" – гъвкава труженичка, която е способна като нищо да примами малка групичка противникови фенове право в добре подготвена от вас засада.

На моменти детайлността на играта е направо влудяваща. Можете да видите например как някой от хулиганите се облекчава на улицата без изобщо да му пука. А когато се движите на големи тълпи, психологическият ефект е направо смазващ. Забавно е също, че паричната единица навсякъде е евро.

Малко са игрите, които могат да ви хвърлят във възторг още от момента, когато видите основното меню. В коя друга игра, докато чакате да се зареди мисията, пиянски гласове ще ви припяват: "we are now loading, my friends..."? Музикалният фон пасва перфектно на вандалската атмосфера. По отношение на говора има какво да се желае като количество, но не и като качество. Излишни звуци няма. Графиката е отлично 2D, поне що се отнася до неподвижните обекти. Персонажите, за жалост, на моменти изглеждат малко дървено. Разделителната способност стига до 1024x768, но ако не сте с поне 19' монитор, нещата стават яко микроскопични.

Кампанията е доста разнообразна и като цяло с трудност малко над средната. За рискове винаги има място, но обикновено съобразителността е по-важна от чистия екшън. Дори една купчина павета може да се окаже ключова за победата при положение, че камъначите попаднат в ръцете на хората ви, а не в лапите на противника. Компютърният интелект е на ниво. Е, ще забележите някои неадекватности (полицай, който минава спокойно край купчина оплискани с кръв трупове), но не е болка за умиране.

Да предизвикате приятелите си в мрежова битка също не е проблем. Духът на играта е запазен напълно и в четирите типа мултиплейър-състезания. Например "Drink it!" – чии хулигани ще изпият най-много бира. :)

Hooligans е нещо различно и засега единствено по рода си. Избор, за който няма как да съжалявате, освен ако не сте непоправим моралист.

Борис Цветков





Причината, поради която изгубих един от най-хубавите си джойстици, се казваше X-wing Alliance. След превъртането на играта две от копчетата даваха заето, а механиката беше променена до неузнаваемост. Днес бедният ми компютър трябва да се пази отново. Lucas Arts пуснаха нов симулатор. Името му е StarWars: Starfighter.

Историята на играта е посветена на Епизод I. Сюжетът се развива успоредно главната филмова линия, а преплитанията с него са доста далечни. В общи линии лошата Търговска федерация напада "добрите". Следват дълги и неравностойни битки със сравнително разнообразни противници. Героите, замесени в действието, са четири — два хомо сапиенса и две странноватu извънземни. По време на различните мисии играчът влиза в ролята на някой от персонажите. Носталгично настроените фенове на Star Wars могат да се зарадват на цяла групичка сладки R2D2-та. Май бедният робот е на път да се превърне в запазена марка на серията.

Различните мисии се водят не само в дълбокия космос, но и по повърхността на няколко планети. В общи линии, когато се лети близо до нещо като земна повърхност, катастрофите зачестяват.

Моят личен кошмар

Както и всички подобни игри на Lucas, Star Wars: Starfighter не предлага опция save game. Това става само между мисиите. В края на краищата времето, за което симулаторът се превърта, набъбва значително. По принцип нивата са около десетина. Ако някой непоправим маниак седне да играе нон стоп, ще са му нужни поне два дена. Всички останали ще се измъчват поне пет.

Неприятно ми е, че трябва да го кажа, но произведението е бедно по отношение на управляемите кораби. Основните машини, които могат да се контролират, са само три. Две от тях са измислени и не са се появявали в нито един от епизодите на филма. Третият кораб, който имате в наличност, е жълтият изтребител на Набу. Не можете да избирате машините за всяка нова мисия — те зависят само от съответния персонаж, от чието име ще летите. Арсеналът е ограничен до лазер и някакъв вид торпеда. Повечето оръдия са с неограничен запас от амуниции, които се презареждат с времето. Единствените неща за еднократна употреба са тежките пуцала на набуанския изтребител.

Различните видове лоши са много повече от добрите. Освен всички бойни дроиди на Търговската федерация присъстват и няколко странични персонажи. В общи линии противниците са слаби. Изкуственият им интелект куца. Виждал съм симулатори с далеч по-зловещи врагове. В играта има само един отрицателен герой, който може да предизвика някакви затруднения.

You and whose army?

StarWars: Starfighter има три нива на трудност. Първото е сравнително лесно. При него половината от смъртните случаи се дължат на неопитно пилотиране и състезания из каньони. Противниците с изключение на финалните гадове са сравнително елементарни. Лошото е, че в повечето ситуации гадините прииждат на талази. При най-високата трудност положението става почти отчайващо.

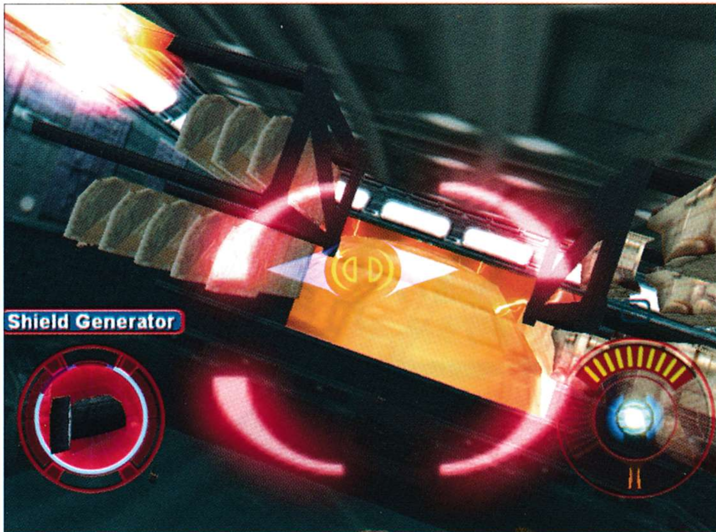
В общи линии играта не дава воля на тактическата мисъл. Малко или много всичко се свежда до гонене на поредната цел. Някои от мисиите са стопроцентово трепане. Дори принципно гадните нива с охраняване на обекти могат да се превърнат в почти безметежно преследване и унищожаване на врагове.

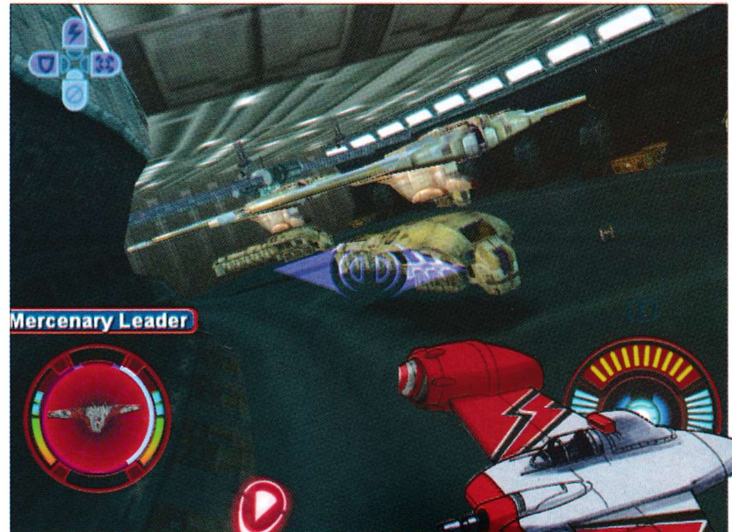
Упоритата игра (или използването на кодовете) отключва някои забавни опции. Освен трите главни звездолета играта предлага експериментален набунски старфайтър и кораба на Дарт Мол. Всяка желана мисия може да се преиграе с една от въпросните машини. Колкото и банално да прозвучи, тази опция трябва да се опита от всеки истински фен. Ма-

FLIGHT SIM	
графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★½
издател	1xCD
Lucas Arts	
http://www.lucasarts.com/products/starfighter/	
системни изисквания	
P 350 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video	

PC CD ROM







шината на главния гадняр от Епизод 1 е уникална — снабдена е с ужасяващо мощни оръжия, броня и щитове. Тя съвсем спокойно може да бъде определена като перфектното средство за масови космически кланета.

Контрол

Управлението на корабите е силно опростено. Ляво, дясно и т.н. стрелба едно и стрелба две. Клавишите, които допълват джойстика, са около десет. Малкият минус идва от контрола на тягата, който е сведен до ускорение и спирачка. За съжаление финото регулиране на скоростта е невъзможно. Близките битки с повечето от силноманевремите противници изискват килограми нерви и периферия със здрава метална механика.

Гледните точки, от които се води действието, са две — първо и трето лице. Двете положения са почти еднакво удобни, особено по отношение на зрителното поле.

Последният ъпгрейд

Атмосферата на играта е напълно в стила на старите лукасартовски симулатори. Графиката на Star Wars: Starfighter е една от разумните причини, които могат да осмислят последния ъпгрейд на компютъра ми. Детайли и цветове — всичко е забъркано в прекрасна комбинация и палитри. Корабите са страхотни, особено в мига на своята дезинтеграция.

Навсякъде е пълно с разни въртящи се и светещи работи. Някои от моментите са си като цветни халюцинации. Ако задълбаете малко повече, ще продължите да виждате шарени експлозии часове след като изключите компютъра. Все едно, че мама и татко са ви тъпкали с LSD от най-ранна детска възраст. :-)) Всъщност играта е истински зловеща по отношение на хардуерните изисквания. За да се получи хубава картина с висока разделителна способност, е необходима машина с една идея над средното ниво.

В случая е хубаво да разполагате и с прилични колони. Звукът на играта отговаря напълно на красотата, която струи от монитора. Всички грандиозни изпълнения са в стила на истински лукасов филм. Музикалните мотиви също напомнят Епизод 1, а по-стари мелодии от рода на имперския марш отсъстват. По отношение на ефектите може да се каже само едно — попадат в онази типична категория на фантасмагоричните вакуумни звуци.

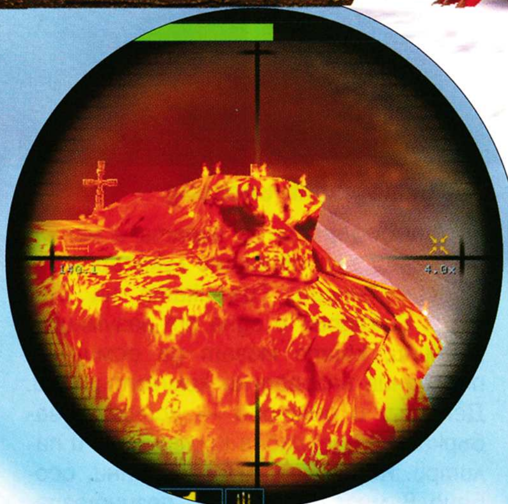
Интересно е, че освен за PC играта се произвежда за PlayStation 2 и майкрософтската конзола Xbox. Разлика между трите вариации практически няма. Приликата е навсякъде — от управлението и шматкането през менютата до кодовете и начина, по който те се въвеждат. Какво да се прави — симулаторите стават все по-аркадни.

Сергей Ганчев

Duke Nukem? Heh, give me a break - be SERIOUS!

SERIOUS SAM
THE SECOND ENCOUNTER





Бях очарован още от демото на SS:SE. Отдавна не бях виждал такова нещо – със собствени нива, показващи само парченце от тортата на Croteam. Ето каква е всъщност историята. Нашият човек се качва на летящата чиния, помогнала му да прати финалния гад във вечните ловни полета. Изведнъж се появява екипът на Croeam, приел формата на група смахнати alien-чета, яхнали кутийки с логото на играта. Изродчетата се забиват с щур кикот в превозното средство на Сам. Резултатът – доста зрелищно корабокруширане в планинските вериги на Латинска Америка и молби към Господа този път да не се озовавате в Египет. Постепенно и плавно осъзнавате, че целта на цялото това е "Светия Граал" и стъпка по стъпка се пренасяте в средновековна Европа. Но да карам ред по ред.

Малко общи данни за начало. Вече знаете историята на играта и защо в началото може да ви прилича повече на експанжън отколкото на самостоятелна игра. Но не бързайте да си правите прибързани заключения. В CD-то са включени едитор за нива и един MOD – Seriously warped.

Double the gun – double the fun

"Look mama – I'm a lumberjack" – в тази кратка фразичка е събрано цялото опиянение, което ви обхваща, вземайки бензиновата резачка за първи път. Мощна, елегантна, груба, красива, връщаща спомени. Каквото и да кажа за нея, все ще е малко.

Не ви харесва тази горичка до храма? Пречи ви на гледката? Няма проблеми – за 5 минути ще я окосим. Чувствате се потиснат, няма достатъчно място да се завъртите, а гадовете приближават? Няма проблеми, нали на 3 педи пред носа ви пърпори малкото моторче на вашата смъртоносна играчка. Да, това наистина е най-ефектното оръжие, което ще използвате, когато ви свършат амунициите (малко вероятно) или просто искате да се изгаврите с врага. Върши работа срещу всичко, което не е въоръжено с ракети. Дори големите бикове могат да бъдат разфасовани за отрицателно време – само трябва да използвате стария тореадорски трик с наметалото... Е, в случая – с резачката. И не забравяйте да казвате по някое друго "оле!". :-)

Друго попълнение в арсенала ви е напалмовата горелка. Още едно оръжие, влизащо в графата "Fire and forget about it". Безценно при помитането на големи маси противници (примерно 50 конски скелета с един удар). Веднъж запален, врагът си догаря в кротко отчаяние. С малко по-усилен стрейф от ваша страна тълпата, която е била по петите ви, бързо ще се превърне в купчинка обгорени кости/парчета, месо/стружки. Ще можете да запалите не само враговете, но и сградите, дърветата, камъните – напалмът се лепи по всичко и изглежда прекрасно. Или както беше казано в "Апокалипсис сега":





3D SHOOTER

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★★½☆

PC CD ROM

издател *1xCD*
GoD Games / Croteam
http://www.serioussam.com
системни изисквания
P 400 MHz, 128 MB RAM, DirectX 8.0a



Обичам миризмата на напалм рано сутрин!

Сега е ред на следващата смъртоносна джаджа. С вкарването на снайпера много почитатели на CS ще си кажат: аха, е сега само да си намеря подходящо местенце, да залегна и почва дебненето. Забравете за това! Вярно, че сваля повечето от враговете само с един изстрел, но ако искате наистина да го използвате ефективно, ще трябва бързо да се научите да превключвате zoom-а за отрицателно време и да вкарвате куршуми от упор. Serious Sam никога не е имал претенциите, че е реалистичен, затова няма и headshot, което пък намалява изискванията към вашата точност.

Най-приятна изненада са Serious-ните бомби. Намират се страшно рядко (за цялата игра не открих повече от 12), можете да носите само 3, но ефектът им е като гръмването на Чернобил. Всичко бива анихилирано независимо от сила, възраст, пол и т.н. Само босовете са имунизирани срещу нея и им смъква мизерна част от кръвта.

Древно японско хайку казва:

The one who owns
the minigun fears not

Уверявам ви, че е така. Вкарани са няколко serious-ни промени в старите оръжия. Лазерното пушкало е доста редуцирано откъм damage, а картечницата като че ли е позасилена. В мода са добавени минохвъргачка и нов тип гранати, замайващи противника...

Добавени са три нови powerup-а. Това са Serious Damage, Serious Speed и неуязвимост. Първият е quad damage-а от Quake III, вторият за кратко време ви превръща в Spedey Gonzales (без майтап – на едно от нивата Сам дори казва "Ariva, Ariva Antarey". :) Всички те ще са ви безценни за повечето ситуации. Не си правете илюзии, че ще можете да минете през гадовете на един дъх. SS:SE е два пъти по-труден от предшественика си. Дори на степен Normal F6 и F9 ще бъдат най-верните ви приятели. А гадовете... хм-м – мно-о-о-го са-а-а! Най-атрактивният от новите зверове е Cucurbito the Pumpkin – умело положен от level дизайнера на най-неочаквани места, той ще ви дебне и ще ви прави заса-



ди зад всеки ъгъл, а и усещането да чуете някъде в далечината шума от личната му резачка, придружен с оформянето на малка пътечка от повалящи се дървета във ваша посока, е просто неповторимо. Минаваме през Zorg Commander-ите и ракетоизстрелващият Zumb'ul, за да стигнем до най serious-ният ви враг – Fiendian Reptiloid Demon. Четириметрова червена грамада, изстрелваща по ваша милост смъртоносни огнени топки, които се самонасочват и не могат да бъдат унищожени.

В края на всеки свят (три на брой, но за тях малко по-късно) ви очаква по един мастит бос, придружен от солидно количество потенциални трупове. В самите нива от време на време ще попадате и на подбосове. Т.нар. и любим на всички serious-ни фенове "жаба-бос" е заменен от "кон-бос". Това е същото нещо, но вместо хищни земноводни, на главата ви се изсипва доста солидно количество тъгъдъкащи скелети.

Авторите са вкарали и доста готини моменти в системата на тайниците. Вече в тях ще намираме не само допълнителни powerup-и. Някои ще отключват огромно камикадзе, снежен човек с тъмни очила и по една базука в ръка, подскачащи дървета-самоубийци и много други – просто трябва да се видят. Дори в средновековието ще попаднете на гробище (мимоходом обръщам внимание на надгробния камък, който е дъска за сърф :)), от което изскача целият екип на Croteam. Застреляйте някого и се насладете на предсмъртната му агония.

Според мен е минус, че старият механизъм на бой се е запазил едно към едно. Влизате в помещение/област, изчиствате го от всичко, което мърда, вземате ключ и отваряте врата, попадате във второ помещение, след клането намирате друг ключ и т.н. и т.н. На момент това писва. Но тогава ви спасява личният ви компютър. Ръси адски олигофренски и смешни лафове. Примерно: "Уауу, Сам, не мога да повярвам, ти оцеля! Тоест вече бях решил да си форматирам харда, като видях оная орда срещу нас, но все пак ти имаш мен и аз имам теб – а те бяха сами на тоя свят".

Serious traps

Дизайнът на нивата е невероятен. Най-добрият, който съм виждал до момента в жанра. Сюжетът ще ви преведе през джунглите на Америка, стените на Вавилон и средновековни европейски пейзажчета. Пътьом ще трепете гадюхите в каньони, тучни ливадки (пълни с крави... тъй де, бикове), а няколко пъти ще се навирате в подземия, които ви действат не клаустрофобично, а направо влудяващо (тунел с диаметър метър и половина и дълъг около един километър). Отново ще попадате и в епичната ситуация – пред вас са блеснали житата, а в тях мърдат 1000 гадини. Но най-впечатляващ за мен бе моментът, когато се озовах пред огромна пещера с езерце от лава в единия край (долу) и едва крепящо се мостче, по което трябва да минете. Ако се почувствате като Фродо и Гандалф при прекосяването на Мория, ще разберете какво съм изпитал аз.

А да не забравяме и serios-ните капани. Ей Богу, тук левъл-дизайнерът е надминал себе си. В обобщен вариант те се делят на режещи, мачкащи, пронизващи и

режещо-мачкащо-пронизващи

Ето ви няколко примера. Влизате в огромна стая. По стените от ляво и дясно има шипове. Трябва да стигнете до вратата в другия край. Няма лошо, но забравих да спомена менящото се въздушно течение, което ви отблъсква към някоя от стените. Или пък виждате малка дупка с нещо червено в края. Натискате ключа – ей така от любопитство и получавате едно serious-но кроше от боксовата ръкавица в другия край на дупката. Какво да се прави – любопитството убило котката. Най-добре е сами да видите всичко това – от капаните на маите в стил "падащ таван", до индианаджоунсовски изпълнения с много търкалящи се камъни зад гърбината ви ("Let's Roll that Rocks baby!", както казва Sam :)).

Някои от по-интересните нива са като брилянти от короната на английската кралица. Например ще влезете в огромен конус без гравитация, а фразата "вразите летят отвсякъде" добива доста буквален смисъл. В друго подът действа като огромен батут и за да стане купонът пълен, се чува онова познато "АААААААА...", следвано от взрив. В трето ниво подът се накланя на 45 градуса, а вие се превръщате в топка от pinball машина, отскачайки от всяка стена. Единствено ме подразни вкарването на jump&run елементи в една от пирамидите, но гледката на бездната под вас и чувството, че летите, все пак си заслужаваше. Наистина е поработено бая serious-но върху нивата и трудно могат да се изброят всички изненади. Те просто трябва да се видят.

That's a serious game!

Звукът – е-е-ех звукът... То не бе здрав метъл, докато рутих поредния бос, не бяха мелодийки, навяващи мисли за пирамиди и отдавна измрели цивилизации, не бе и jingle bells в проходче, пълно с камикадзета (слушали сте mp3-ката, нали? ;)). Бъдете сигурни, че ушите ви никога няма да останат отегчени или изтормозени. А графиката си е все същата (модели на създанията), но сградите и пейзажът са в пъти по-красиви.

Заедно с играта идват и Serious Tools – с тях можете сами да си направите нива, мисии, кампании, а с малко повече познания – и собствени скинове за гадовете. Вкаран е и много добър и удобен tutorial, който за 3-4 часа може да ви превърне от пълен леймър в доста добър level-дизайнер. Всъщност кой знае – след малко повече тренировки може би някой ден в Credits-а на Serious Sam 3 ще фигурира и вашето име. :-)

За финал искам само да кажа едно Thanks на пичовете от Croteam. В препълнения с имитации на CS пазар те възродиха добрата стара тръпка от Doom!

Георги Панайотов

DARKENED Skye

"Darkened Skye" — историята на една бедна овчарка с оранжева коса, която, както сами се досещате, ще спаси света. Ей тъй, за да си разнообрази сивото ежедневие...

Представяли ли сте си, че може да има игра с хумористичен сюжет, която успешно съчетава в себе си мотиви от "Tomb Raider", фентъзи-елементи и натрапчиви реклами на бонбоните "Skittles"? За да не се чудите какво точно е това хибридно "нещо" и има ли то почва у нас, веднага ще ви дам отговор — това е Darkened Skye.

Въвеждащата анимация на играта е направо зашеметяваща. Или поне така ми се стори първия път, когато си я пуснах. От нея разбираме, че ще се въплътите в образа на една млада овчарка с огнени коси, която се казва

Skye от Lynlora

Но питам се аз: къде са нейните блеещи питомци? Малко смело е да се нарече "овца" това, което пасе около нея. И все пак да не се отклоняваме от темата...

Останала сираче от малка, червенокосата ни героиня е измъчвана от бледи спомени за майка си (и по-скоро за нейното отсъствие) и от хилядите въпроси около истинския ѝ произход и предназначението на света, който обитава (а както се оказва по-късно — и на още четири). Най-общо казано тя е млада, силна и вечно несъгласна с нещо. Освен че се вписва в типичния образ на жената-герой от екшън-игрите, Skye има и индивидуални черти, които изграждат нейния образ на саркастична, често остроумничеща бунтарка, която при всеки сгоден случай проявява типичния си тийнейджърски инат. Всъщност забравих да спомена — тя е тийнеджърка или поне така твърди. На мен пък не ми изглежда на по-малко от 20. Но кой ме пита — и 16-годишната Лара от TR: LR и TR 5 има доста по-зрял вид, но това май не е чак толкова важно... :-)

И така: това крехко (само на пръв поглед) създание, устатият гаргойл Draak, възрастната и премъдра Gannish и енигматичният, но, цитирам, "господи, колко е красив"-ият Dorian (с който очевидно се заформя хепиенд), ще трябва да спасят света. Ами да, колко му е. Но я да видим

от какво всъщност ще го спасяват

В гореспоменатото интро огненокосото ни момиче намира един оранжев бонбон от търговската марка, за която вече ви казах, че се рекламира под път и над път из цялата игра. Това незабавно алармира Lord Necroth (главния злодей), който на часа пуска изчадията си по петите на Skye. Бягайки от неговите слуги, ще трябва да преминавате през разнообразни нива. Самата аз още не съм превъртяла играта, която между другото обещава да е доста дълга, а вече се убедих в разнообразието, което тя предлага — селца, каменисти местности, блата, морета, кули, подземия...

Но за историята ми беше думата. Бягайки от злонамерените си преследвачи, постепенно откривате и същината на историята. Тя не е особено дълбокомислена, но пък е различна от това, което сме свикнали да виждаме. Оказва се, че бонбоните "Skittles" имат свръхестествен произход. Те се изръсват от магическата дъга. Преди са радвали мало и голямо, но вече са притежание само на жадния за власт лорд.

И след всички тези приказки за магическите бонбони май е време да разберем каква е

магията

им. Те всъщност са ключът към правенето на заклинанията. За всяка магия са ви нужни по два бонбона, чийто цвят е предварително определен. Това автоматично ги прави жизненоважни за прогреса в приключението. Оригинално, бих казала. А и самите заклинания са разнообразни.

Любимата ми магия е първата. Тя ви помага да видите всяко нещо, което е скрито за невъоръженото око. С нейна помощ четете някои съобщения, откривате скрити подсказки,



ACTION ADVENTURE

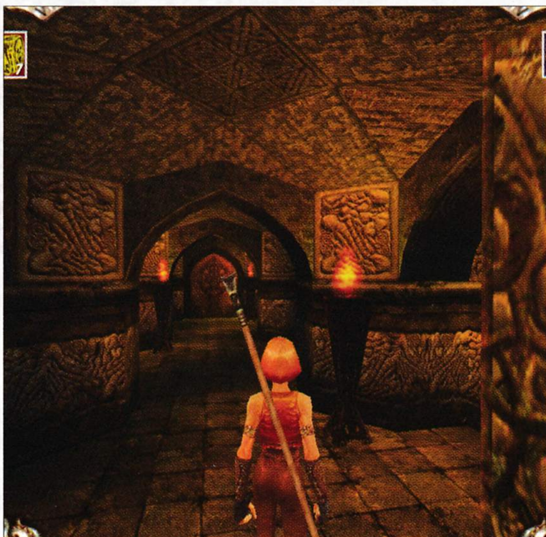
графика	★★★★★
звук	★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 2xCD
Simon & Schuster Interactive
http://www.simonsays.com/

системни изисквания
PII 350 MHz, 64 MB RAM, 3D Video





портали и проходи... Има и заклинания за нанасяне на щети, и за "обезопасяване" на противника (разбирайте забавяне, отнемане на магическите сили и т.н.). Можете да подходите и по-стандартно — да насините лошковците със своята гега, която, между другото, също е добила магически свойства.

Искам да обърна вниманието ви и на друго нещо, което много ми допадна. Когато въпросната бойна тояга е на гърба ви, тичате по-бързо, правите по-големи скокове и т.н. Но дори и тогава Skye не притежава някакви завидни акробатически умения. Уви! Дори не можете да се хващате за ръба на някоя скала или да плувате. Това е малко странно като се има предвид, че играта е ориентирана в стил action/adventure. Тъпичко е например да дрънпнете четири ръчки, за да отворите една врата докрай при положение, че всеки нормален човек ще се наведе пет сантиметра, за да се промъкне. И въобще твърде често ви спират някакви елементарни препятствия, тъй като авторите не са се погрижили да добавят нужните за целта движения. Но харесва ни или не — положението е такова. Единственото позитивно нещо в така създалата се ситуация е, че по този начин играта добива някакъв малко по-различен облик. Това ви кара да търсите по-нестандартни решения от стандартното навеждане, за да минете през гореспоменатата врата например. Има и други тънкости, чието усвояване е доста приятно, тъй като са поднесени по лесен за свикване начин — например тактиките за саморазправа с различните видове опоненти.

Вече ви казах доста неща за играта, но още не съм ви светнала по въпроса с

визията и звука

(като изключим, че споменах колко впечатляващо е началното филмче). Графиката в самата игра също е добра. И все пак искам да ви предупредя, че не бива да очаквате красотата на интрото. Въпреки че е общо взето детайлна, графиката не е това, към което предразполага въвеждащата анимация.

Звукът от своя страна е много приятна изненада след лекото разочарование, което може да усетите, ако след интрото сте си помислили, че държите Господ за брадата и сте решили, че цялата графика ще гали окото по същия начин. Музиката е много свежа и приятна. Мелодийките са различни на всяко от нивата и ако не играете твърде продължително, едва ли ще ви писнат. Подбрани са така, че да пасват на дадената атмосфера и са разнообразни.

И ето че отново идва време да приключвам... :-(sniff, sniff... Но преди това няма да ви се размине и финалната ми оценка (лицето ми се разтегля в самодоволна усмивка :-)). Играта е приятна, но не бива да очаквате твърде много. Малко хумор, доволно добра графика и звук, ведра история, токсична доза "Skittles"... Какво друго му трябва на човек...? Може би само "едно ферари с цвят червен... :-))

Лили Стоилова



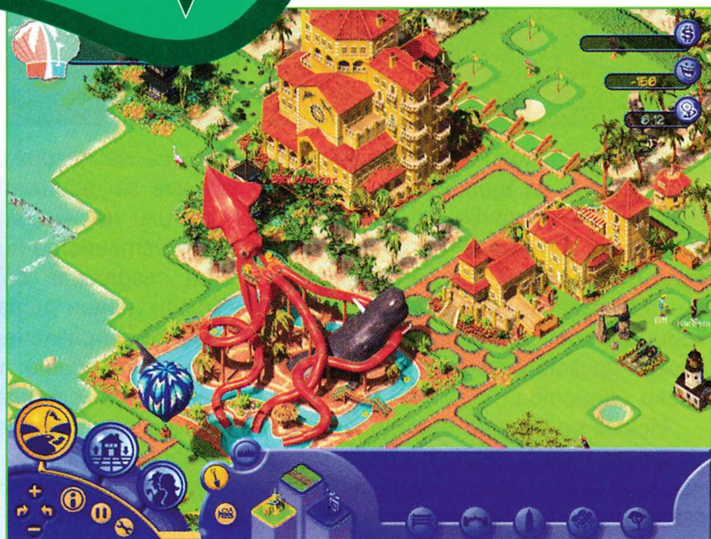






Отново Сид Майер, но в една друга, "по-нецивилизована" светлина!

Sid Meier's SIM Golf



Мммдааа... Всеки, който види името на Сид Майер пред заглавието на някоя игра, вероятно ще си каже, че това е поредната Цивилизация или нещо подобно. Но ето че сега митичният геймдизайнер ни изненада с нещо, което няма нищо общо с походовите стратегии. Всъщност играта представлява симпатично tycoon-че, което симулира управлението на голф клуб.

На голф игрището

Първото нещо, което се набива на очи, когато пуснете играта, е, че тя доста наподобява The Sims. Но това е само на външен вид. Както във всеки tycoon, така и в SimGolf разполагате с някаква сума (в зависимост от трудността) и с нея трябва да построите процъфтяващ лунапарк или както е в случая – голф клуб. Не си мислете, че ще се занимавате само със скучно засаждане на трева и копаене на дупки за флагчета (не че липсват и подобни занимания). Нямате си и представа колко има да научите за управлението на едно подобно игрище.

В началото на играта имате само една сграда (самият клуб), гол парцел земя, който трябва да превърнете в меката на голфа, и... героя ви. Ми да, имате си собствено превъплъщение долу на терена. Давате му име, обличате го, избирате характера му и той е готов за бой. Като стана дума за бой – не си мислете, че героят ви ще раздава тупаници на всеки срещнат не особено симпатичен голф маниак. Няма такова нещо – единствената му функция е да се състезава с разни неизвестни за мен голф звезди (което не е особено забавно) и да тъпче бурените, които са поникнали по игрището. Толкова за него.

Но да се върнем на главния въпрос –

как аджеба се строи голф клуб?

Не се изисква чак толкова много сиво вещество. Дори на висока трудност играта е сравнително лесна. Трябва само да се въоръжите с малко търпение и парите ще потекат като Ниагарския водопад. Между другото, има два начина да печелите – когато гостите ви отбележат точка или когато играчите си купят нещо от вас (по-малко доходният начин). Но за това ще стане дума по-нататък.

Като начало си "засаждаме" малко настилка за голф. Има ги всякакви – забавящи, ускоряващи, такива, които ви помагат да изпратите топката по-високо и т.н. После маркираме мястото за изстрел и поставяме флагчето, което отбелязва къде е дупката. Разбира се, играта не се изчерпва само с това да строите различни съоръжения, които радват хората, хранят ги или им продават някакви боклуци.

Освен с магазин за голф пособия разполагате с барчета, басейни, конюшни, тенис кортове, специални игрища, където гостите подобряват уменията си. Има и гаражи за наемане на малки колички, място, където играчите се научават да карат тези



TYCOON





графика	★★★★★
звук	★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★★

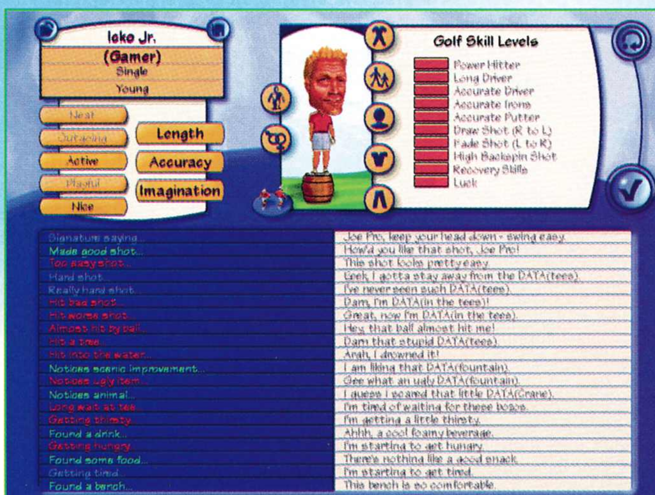
издател 1xCD
EA Games / Maxis
www.simgolf.ea.com

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

возила, частни летища и хеликоптерни площадки, хотели, мини лунапаркове, малки кейове и още много съоръжения, които едва ли ще ви хрумнат. Можете дори да продавате построени от вас жилища на различни звезди от хай-лайфа.

И ето тук идва големият майтап – пичовете от Firaxis всевъзможно са се гъбаркали с певици, актьори и други префърцунени персони.

Например в една от къщите се заселва не кой да е, а



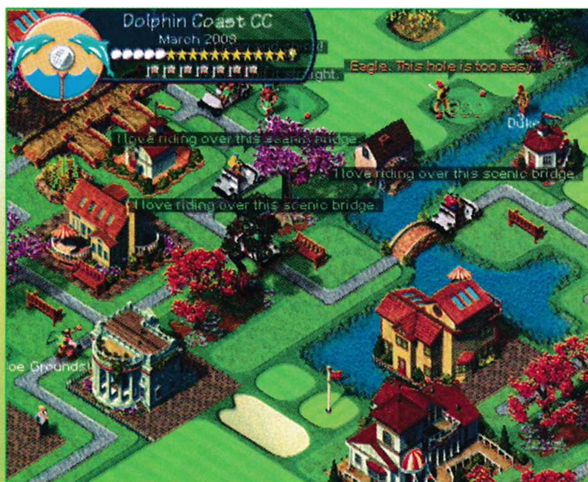
Бритни Агилера

Бъзици с имената има на кило, което не е лошо...

Но строенето на жилища крие и своите недостатъци. Едновременно с многото пари, които даваме за построяването на дадена къща, членовете на вашия клуб незнайно защо много се нервят, когато някое жилище седи празно. Но този бунт трае само докато Памела Андерсън не се нанесе близо до игрището. ;-)



Невероятно е с каква свобода на въображението ни дарява SimGolf-ът. Птичките летят, красиви мостове помагат на голфаджиите да преминат от другата страна на някоя тиха рекичка, уморени от игра спортисти са поседнали на джин с тоник в комфортните пейки, построени от вас. Идилична картинка.



Разбира се, въображението ви може да бъде възнаградено – получавате награди за най-трудна "дупка" на годината, клубът ви се класира на челно място в световната ранглиста и други такива благинки, повишаващи самочувствието на геймъра. Но животът на голф игрището е красив само за клиентите.

Какво да кажем за отрудените специалисти по поддръжката на голф настилката или продавача на сладолед...? В SimGolf персоналът е важна част от играта.



Ако гостите ви ожаднеят, разносвачът на напитки веднага трябва да дотича с чаша живителна течност в ръка. Ако пък играчите нервничат, че досаден бурен е поникнал върху любимата им настилка, градинарят ви веднага ще трябва да го отрови с пестициди или да го изпържи с електричество. В зависимост от това каква е атмосферата и обслужването, клубът ви може да бъде удостоен с присъствието на високопоставени клиенти. Ако те харесат игрището, ще получите възможност да си купите допълнителна земя и да разширите владенията си.

За терените

Картите, върху които може да играете, са разнообразни. Като се започне от Ямайка и се стигне до добрата стара Великобритания. Всеки терен си има уникална постройка – например в Англия има средновековен замък, а в Маями – ролъркостър.

Плюс това всяка карта ви дава някакъв бонус. Например по някои терени в Америка са се водили битки по време на Гражданската война и по тях са разпръснати оръдия, които правят голф игрището по-трудно и съответно ъпгрейдват уменията на членуващите в клуба.

Бъгове

Никак не са много, но лесно се забелязват. Лично аз открих само две "буболечки". Не знам защо, но някои от персонажите в играта са решили, че мостовете, които така грижливо сте построили, не стават за нищо и затова пресичат реката, ходейки по водата като Исус Христос.

Другият бъг е направо очевиден – построявате си най-проста къща, в нея се нанася Силвестър Шварцнегер (да кажем). Само след пет минути в друго жилище отново се заселва познатият ни здравеняк!

В техническо отношение SimGolf е на доста прилично ниво без да е нещо феноменално и новаторско. За графиката мога да кажа, че е детайлна, хубаво нарисувана и въобще радва окото. Но звукът е проблем, тъй като се включва, когато му скимне. Иначе мелодиите са издържани в приятен и умерен тон.

В заключение мога да кажа, че SimGolf е една приятна и миролюбива геймка, която заслужава да се изиграе от начало до край.

Христо Танушев

Това е дяволски вманиачаваща игра. Не започвайте да я играете, освен ако не сте сигурни, че може да отделяте поне по двадесет и четири часа всеки ден

DISCIPLES II DARK PROPHECY

Малко походови стратегии са успявали наистина да ме впечатлят досега. Като любител на магическото и приключенското, личният ми фаворит е Heroes of Might and Magic. Disciples II: Dark Prophesy доста напомня на нея. Може би това е една от причините тя да привлече вниманието ми до такава степен, че да ме накара да пусна корени пред PC-то в продължение на множество безсънни дни и нощи.

Свещените земи

Това е място, където се вихрят безспирни битки между доброто и злото. Легиони намират смъртта си по бойното поле, а мнозина воини остават само в паметта на хората, които предават от поколение на поколение безсмъртни легенди за техните героични деяния. От края на Великите войни е изминало повече от десетилетие. И ето че сега настъпва времето, когато пророчеството ще се сбъдне. На земята ще стъпи избраник, който ще донесе гибел за едни и свобода за други. Дали ще сте на страната на печелившите зависи само от вас. Нека битката за Свещените земи започне отново.

Колкото и да напомня на Heroes of Might and Magic, Disciples II притежава уникален чар. Ще изпитате усещане, че играете нещо ново и интересно. В нея има четири раси, измежду които може да избирате. На първо място това са Легионите на прокълнатите – демони, дошли директно от самия пъкъл. След това идва редът на Мъртвешките орди – името говори само за себе си. Планинските кланове обединяват джуджета, полуръстове и гиганти, а Империята – хора, които са спечелили на своя страна и ангелските създания. Всяка от расите притежава свои собствени единици, магии и история.

Магия, сила и крадливи номера

В началото ще бъдете подканени да определите лорда на своята раса. Изборът ви до голяма степен предопределя начина на игра. Възможностите не са кой знае колко. На първо място това е Mage Lord-ът. С него изследването на магиите струва два пъти по-малко и на ден можете да правите по две заклинания. Следва Warrior Lord-ът, благодарение на когото всички ваши единици възстановяват петнадесет процента от загубената си кръв. Последният лорд е Guildmaster-ът. Той е покровител на крадците, дава им нови умения, а ъпгрейдването на всеки един град става на половин цена.

В основата на всичко обаче стои вашата столица. Тя се охранява постоянно от един невероятно силен воин, който не я напуска никога. На практика е почти непревземаема. В нея строите всички сгради, изследвате магии и наемате герои. Ресурсите в играта основно са два – различни видове мана, предназначена за изучаването и правенето на заклинания, и злато, което служи за всичко останало. С жълтите монети може да съживявате и лекувате единици, да ъпгрейдвате градове, да наемате герои и армия, да си купувате екстри от местните пазари и т.н. Събирането на ресурсите е сравнително опростено, тъй като играта е центрирана предимно върху воденето на сражения.

Щипка РПГ

В Disciples II има силно застъпени ролеви елементи. Избраният от вас герой трупа опит, качва нива и изучава нови умения. Може да го екипирате с предмети, някои от които се използват директно в битките. В зависимост от знанията си той води максимум до пет души армия. Единиците също трупат опит и качвайки ниво, се ъпгрейдват в по-силна и по-различна бойна част. Ако играете някоя от кампаниите, в края на всяка мисия имате право да изберете героя, с който ще продължите и в следващото ниво. Това от една страна ще ви стимулира да пазите живи повечето свои лидери, но от друга – ще

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★★☆

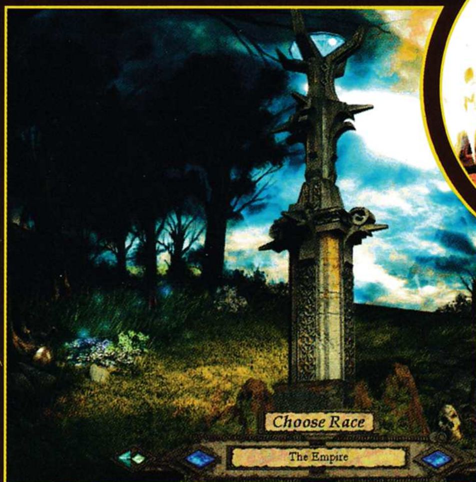
PC CD ROM

издател 2xCD
Strategy First
http://www.disciples2.com
системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video















ви подтикне към множество лоудвания, когато например установите, че любимият ви архидявол пето ниво е ритнал камбанката.

Единиците са може би най-силната страна на Disciples II. Те варират от съвсем малки и почти безобидни импчета до големи, мощни и страшни огнедишащи дракони. Всяка раса разполага със задоволително голям набор от свои собствени войскови части, които се различават коренно помежду си.

Немалка роля играят и неутралните единици, разпръснати по стратегическата карта. Те вече не киснат само на едно място, а се разхождат насам-натам в зависимост от коефициента си на интелигентност. Ако им хрумне, те може и да решат, че имате нужда от спаринг партньор. Техният брой също е доста голям. Колкото и много да играете, винаги има възможност да бъдете изненадани с някое ново чудовище, което не сте срещали до момента.

Disciples II: Dark Prophesy предлага много силна солова игра. Всяка раса има своя собствена кампания от по седем сравнително трудни и дълги мисии и напълно различаващи се куестове. Отделно от тях са приложени и около двадесет отделни сценария. Прибавете към всичко това и един мултиплейър от типа на Heroes of Might and Magic – тоест няколко играчи могат да вземат участие в игра на един компютър, и всичко става тип-топ.

Накъде без хубава графика...

В сравнение с първата част найголяма крачка напред е направена по отношение на визията. Въпреки че стратегическата карта на моменти изглежда леко невзрачна, а единиците често се сливат с пейзажа и стават незабележими, всичко останало е както трябва. Битките вече протичат на цял екран и са възпроизведени невероятно ефектно. Направо си е кеф да взимате участие в сраженията на вашите човечета, които се млатят за благото на своята раса.

По отношение на магиите също може да се кажат само суперлативи. Удоволствие е да гледате как от нищото изникват чудовища или как светкавици прорязват небето и с трясък се стоварват върху главите на нещастния враг. Заклинанията са анимирани отлично и не страдат от еднообразие. Всяка раса има свой собствен набор от тях. Едни клонят повече към защитни, други са нападателни, а трети извикват на помощ различни същества. Общият брой на магиите надхвърля сто.

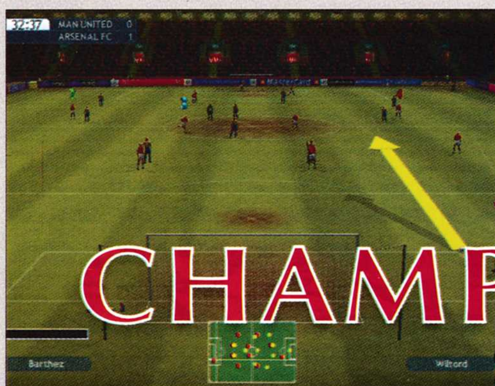
Въпреки някои дразнещи моменти в геймплея, касаещи контролирането на единиците, общото ми мнение за Disciples II не успя да се промени кой знае колко. Според мен това е една много интересна и забавна игра, която прикова вниманието ми, защото определено има какво да предложи. Остава само около месец до официалното излизане на Heroes of Might & Magic IV. Ако търпнете в очакване тази игра да се появи, можете да запълните скучния месец с кръстосване на мечове и магии в света на Disciples II: Dark Prophesy.

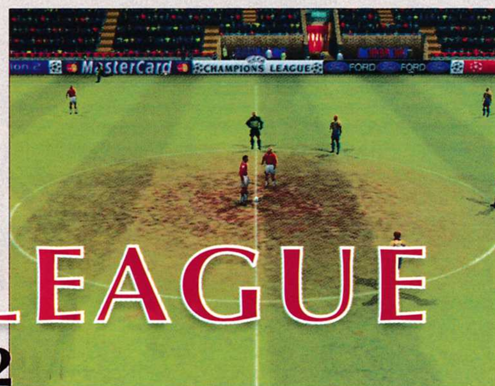
Владимир Тодоров











CHAMPIONS LEAGUE
Season 2001-2002

Понякога големите амбиции завършват с неочакван крах. UEFA Championship е абсолютно доказателство за това. FIFA е една!

Ако в последно време сте имали шанс да играете друга футболна симулация, а не FIFA 2002, то определено сте усетили разликата в класите. Тя е просто очебийна. Ставаме свидетели на бруталната доминация на една игра над всички останали в жанра. Мисля, че футболното поприще е единственото с абсолютен лидер. Досега не се е случвало всички единодушно да определят найдобрата стратегия или най-добрия екшън, обаче всеки фен на футболните симулации поставя на първо място FIFA 2002 (а на второ – FIFA 2001 :)). Ако питате мен, за момента няма смисъл да се произвеждат други игри на тази тема освен FIFA. Смятам, че и сами ще можете да си отговорите защо мисля така, тъй като, предполагам, ще прочетете статията докрай.

И все пак защо играта на ЕА така отсвирва всички свои съперници? Причината според мен не е в тях, а в отрочетата на другите фирми. Ако пуснете която и да е друга футболна игра за PC, само ще се уверите колко недодялана и недоизпипана е тя. Все си мислех, че ще има детронатор на FIFA-та, ама на-а-а-а... Нищо подобро не излиза.

Когато чух, че този месец трябва да се появи UEFA Champions League Season 2001-2002 на Take 2, за пореден път си помислих, че има някакъв дори и минимален шанс да видим игра от класата на FIFA. Още повече Take 2 не е някаква случайна фирма, а е реномирана и държаща на името си геймърска компания. За съжаление, когато пуснах тяхното творение, разочарованието ми беше доста голямо. Очакванията ми се сринаха за десетина секунди и започнах да се питам каква ще е поредната "изненада", която ще ми предложи UEFA Championship. Но нека не бързам, а бавно и спокойно да ви обясня що за нещо е UEFA Champions League Season 2001-2002.

FOOTBALL SIM	
графика	★★★★☆☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★½☆☆
общо	★★★☆☆☆
издател	1xCD
Take 2 Interactive	www.take2games.com
системни изисквания	P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

PC CD ROM

Loading...

Ще си го кажа направо – в играта няма мишка. Ха-ха-ха, сега може и да ви звучи смешно, но в момента, когато трябваше да се боря с интерфейса, беше просто тъжно. Извинете ме ако бъркам, но в игра, правена в близките 3-4 години, е просто смешно да няма мишка. Това означава, че или системата ѝ е абсолютно конзолна, или просто авторите доста ги е мързяло. Моят любим Tony Hawk's Pro Skater 2 също е абсолютно конзолна игра, но авторите са се погрижили да сложат и възможност за боравене с мишка. Е, Take 2 са сметнали за излишно да се занимават с това. На всичкото отгоре най-приветливо са обяснили в долната част на екрана, че за Accept трябва да натиснете Enter, а за Back – Backspace. Направо безумие... Лично аз се чувствам много гадно, когато в ръката си не стискам нещо, което да мърдам нагоренадолу (без нецензурни асоциации, моля ви :-)).

Та значи ще трябва да се оправяме из менютата само с клавиши. Така да бъде. Само че изниква втори проблем: самите менюта. Те са страшно неудобни и ориентирането из тях си е направо изкуство. Още повече едвам се разбира кога дадена опция е избрана и кога – не. Промяната се изразява единствено в това, че текстът, който е бил черен, става тъмносив... Елементарно. :)

Но не се отчайвате, все пак още не съм пуснал играта.

Споко!

След малко повече лутане из странно аранжираните менюта, започвам да им хващам логиката. След още малко време вече съм готов за

мач. Докато си избирам отбор, в ляво на екрана стои една фигура, облечена с екипа на тима. Не знам по какъв принцип са ги избирали тези фигури, но на Ювентус са сложили някакъв дългокос, а на Барселона се явяваше някакъв негър. Хм... Прави впечатление, че пичовете от Take 2 са закупили лиценза от Шампионската лига и всеки отбор е в играта с истинските си играчи и статистики. Присъстват и всички отбори, участвали в Шампионската лига от 1960 година до сега. Можете да преиграете всеки един финал и да обърнете историята. Това звучи обещаващо.

Оказва се обаче, че това не помага за направата на добра игра, защото това, което би трябвало да е реалистичен PC футбол, изглежда разочароващо. Като геймплей UEFA Champions League Season 2001-2002 напомня по-скоро Fifa '97. Най-неприятното е, че Take 2 са се помъчили да вкарат познатите ни контроли от футболите на EA, обаче са решили да разменят функциите им. Това е

поредната брилянтна хрумка

Ако някога сте си мислили, че с "W" се набирате, силно се лъжете. Това се прави с Shift, а "W" е просто груб шпагат. Според мен най-тъпото нещо е точно разбъркването. Как може някой да си помисли, че като вкара клавишите от Fifa-та, но ги размени, ще улесни играчите. Напротив! Аз лично си изкълчих ръцете и неколкократно си вкарвах автоголове при опит да подам на вратаря ("S" е шут, а "A" е пас – хитро, а!).

Освен това играта е реализирана слабо и в графично отношение. Мимиките, действията и цялостното поведение на играчите са елементарни. Просто са на светлинни години от тези във Fifa-та. Енджинът на играта е недодялан и най-вече нереалистичен. Освен всичко е и толкова тромав, че при 1024x768 на средна детайлност ми насичаше слонски, а при същата конфигурация Fifa-та вървеше доста гладко.



Звукът в играта е поносим. Виковете на агитките звучат добре и коментарът също е на ниво. Иначе ситуацията не е чак толкова лоша. Ако не ви пречи овехтялата графика, разбърканото управление и странния интерфейс, UEFA Champions League Season 2001-2002 е една поносима игра. Питам се само: защо да я играя при положение, че има FIFA? Не се ли питате и вие същото...?

Сигурен съм, че ви е направило впечатление, че през цялото време правя сравнения с играта на EA. Това е така, просто защото тя вдигна летвата твърде високо и за наше съжаление всичките ѝ конкуренти се намират под нея. Според мен или просто другите фирми трябва да преустановят проектите си на тема "футболна симулация", или трябва доста да се стегнат. Защото Fifa е една. Всичко друго е въздух и неизпълнени обещания. Сами можете да се убедите в това.

Ще завърша с характеристиките на UEFA Champions League Season 2001-2002, дадени от авторите ѝ. Планирам да им се обадя и да им кажа, че са объркали играта, която са сложили в кутията. Защото аз не видях нищо такова. Сами можете да се убедите колко нахални може да са рекламните спецове на една геймърска фирма.

Орлин Широв

Какво предлага UEFA-та (според своите създатели):

- *Всички отбори, участвали в Шампионската лига от 1960 г. до днес*
- *Нова и уникална система за водене на шампионати*
- *Професионален коментар от Peter Brackley*
- *Перфектни движения на футболистите, правени чрез motion capture*
- *Много добро AI, достойно за новата епоха на реализма*
- *Възможност за лична настройка на всеки един компонент в играта*
- *Играйте стила игра, който вие искате!*





Дали новото приключение ще успее да възкреси славата на Кака Лара?

LARA CROFT TOMB RAIDER NEXT GENERATION

Ще видим ли отново как Лара Крофт е едни гърди пред другите компютърни герои и героини? Чувам ли едно гръмогласно "да!", драги ми читатели? "Да" ли имате предвид или просто не би могло да бъде по друг начин при нейната прекрасна физика ...?

Но както и да е. Истината е, че критиците, които преди няколко месеца правеха поредицата на бъз и коприва, днес са решили великодушно да разтръбят, че новата част ще си заслужава времето, парите и вниманието на геймърското братство. А аз, която винаги съм се радвала на играта, ще се опитам да ви разясня защо това е така. Правя обаче предварителната уговорка, че над това, което ще ви кажа, е надвиснала една застрашителна въпросителна, защото почти всичко може да се промени във всеки един момент.

От играта се очаква да поднесе нещо наистина свежо и различно във всяко едно отношение.

Да започнем със самата Лара Крофт. Представете си, че сте Лара Крофт... Просто се опитайте да вникнете в нейния образ. Тя е вечно неспокоен дух, жадна за приключения и авантюри. Поне такава я познаваме от предишните части. Сега нашата археоложка ще ни се представи в по-различна светлина – като съвсем обикновен човек. И все пак основна разлика поне според мен е това, че приключението няма да се гради върху неутолимата ѝ жажда за авантюри. За разлика от предишните серии на Tomb Raider героинята просто е

ACTION/ADVENTURE

PlayStation 2 PC CD ROM

издател
Eidos Interactive / Core Design Limited
излиза
ноември 2002-ра
http://www.tombraider.com/

притисната от обстоятелствата

За какво точно става дума? Лара заминава на посещение при стар приятел във Франция. Изведнъж обаче се оказва, че някой ѝ е лепнал вината за престъпление, което тя не е извършила. Преследвана от властите, тя се нагърбва с нелеката задача да разнищи мистерията около своя анонимен опонент и да изчисти позорното петно от името си. Ето така звучи въведението към "Tomb Raider VI" с работно заглавие "Next Generation", които поставят начало и на първата от условно разграничените три, а според някои – четири части на новата игра за Лара.



След серия изпълнения с прокрадване и промъкване, съпътстващи събитията, за които вече ви разказах, ще следва солидна доза екшън. Лара ще се нахендри, както обича да казва един мой познат, в прочутия парижки музей Лувър, водена от уличаващи факти срещу безскрупулния Екхард, който изглежда е в дъното на заговора срещу нея. Междувременно се оказва, че от музея са откраднати пет невероятни картини-шедьоври, датиращи от XIV век. Момичето ни, разбира се, трябва да се справи и с това предизвикателство от втората, екшън-ориентирана, част на играта.

По-късно събитията отвеждат мис Крофт в подземни лабиринти, скрити в недрата на Париж. Тук ще се наблегне на добрите стари пъзели, които бяха солта и пипера в предишните пет игри. Има непотвърдени слухове, че Лара ще се отбие за малко и в една прекрасна лудница, където пазят специално местенце за нея. Други източници твърдят, че археоложката и Къртис Трент –

вторият ключов персонаж

когото ще можете да управлявате в някои от мисиите – накрая ще се подвизават в Източна Европа и по специално – в Прага. Въпреки елемента на състезание между тях, те обединяват сили и ви отвеждат до финалната цел – футуристичния комплекс "Страхов". Според някои слухове се готви и самостоятелна игра, посветена на героя Къртис Трент. Но това вече е друга история...

Нека сега пак се върнем на шестия Tomb Raider. Това далеч не е краят – играта ще има епизодичен характер. Въпреки че продълженията няма да се разпространяват по Интернет, такива със сигурност ще има, а в мрежата периодично ще се публикува информация за развитието на героите.

Геймплеят е променен

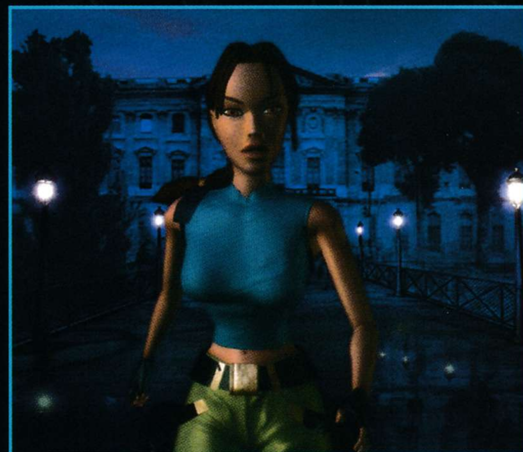
– добавен е и RPG-елемент

По време на играта ще развивате героинята си. Така например, ако непрекъснато тичате, ще станете по-издръжливи от някой друг, който например постоянно е скачал и е подобрил това свое умение. Вашите способности ще влияят и върху точността на стрелбата. Това нововъведение дава възможност да има различни места, които са достъпни за героите, развили по точно определен начин своите качества.

Графиката ще бъде поредната изненада. В това отношение определено се възлагат големи надежди. Моделът на Лара вече ще съдържа 5000 полигона вместо старите 500 (т.е. 10 пъти повече). Движенията ще са изгладени. Героите ще имат изразителни лица и няма да си спестяват разнообразните мимики.

Реализмът ще е внесен и в самия начин, по който са конструирани новите нива. Ще можете например да счупите един прозорец и зад него ще има точно това, което се очаква да има зад него. При това не е задължително намереното да има каквото и да е значение за прогреса в играта. Така нещата ще се пообъркат, но нали всички лаптят за повече реализъм...

Местата, които посещавате, също ще са много по-детайлно нарисувани и изпипани. Освен това ще има и доста по-обширни местности. Екипът, който работи върху играта, твърди, че ще се възползва максимално от възможностите както на PC-то ви така и на PlayStation 2. Носят се слухове, че играта ще се разпространява и за XBox.



Като цяло заглавието продължава да е забулено в мистерия, а авторите си мълчат като комунист на разпит, така че нищо да не е сто процента сигурно. Интернет е залят с различни мнения, информации и мистификации, а аз наблегнах на допирните точки в различните версии. Общата картинка за играта е нещо подобно на X-files – с много по-мрачна и гаднярска атмосфера от предишните Tom Raider-и, повече психарии и повече мистерия. Играта ще се насочи към по-зряла публика. Всички ѝ възлагат големи очаквания без обаче на практика да знаят кой знае какви подробности. Но като се има предвид, че това е единствената игра, която Core Design Limited разработват толкова време, тези очаквания би трябвало да се оправдаят. И дано е така, за да няма "разплакани деца", както един наш читател ме беше обвинил по повод предишната ми статия на тази тематика. ;-))) Почувствах се дълбоко отговорна тогава... Но това е друга тема на разговор.

Това, което е важно сега, е да видим кога ще свърши голямото чакане. По всяка вероятност играта ще излезе през ноември 2002-ра, ако не и по-късно. Готови ли сте да търпите дотогава...?

Лили Стоилова

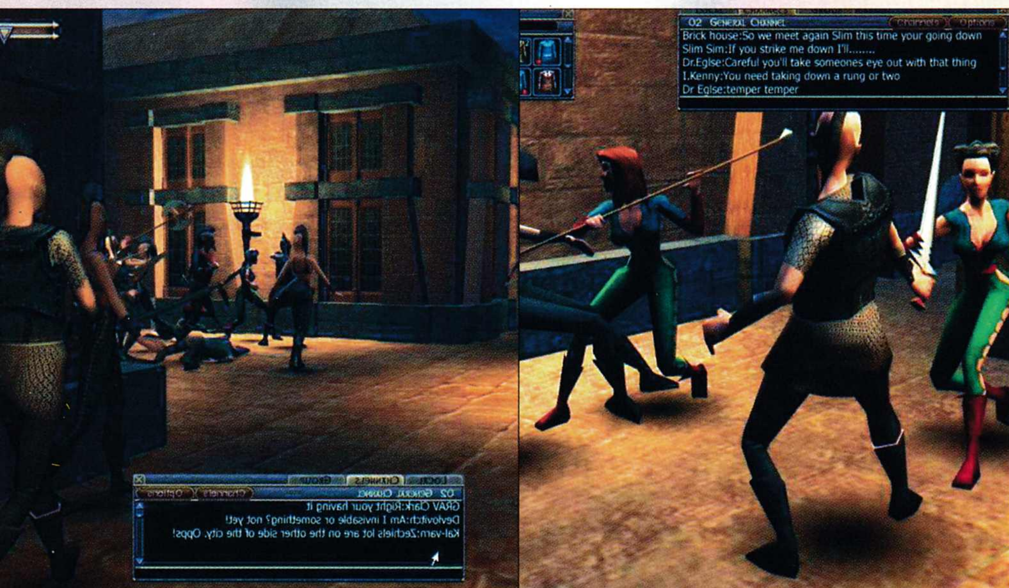
Codemasters ще ни зарадват с наистина интересно RPG. Но кога...

Dragon Empires

Мислех си, че след Gothic едва ли скоро ще видя наистина качествено RPG. Изглежда обаче съм се объркал. Скоро Codemasters ще ни разведрят с едно заглавие, което е доста трудно изпълнимо като замисъл, но като идея е много добро. Все пак фирмата създаде хитови игри като Collin McRae Rally, Project I.G.I. и Blade of Darkness, а в момента работи по Project I.G.I. 2 и Dragon Empires, за която смятам да ви разкажа в момента.

Тед Карън (главният програмист на проекта) определя играта като MMORPG, което се разшифрова като Massively Multiplayer Online RPG. Масивно, защото ще има възможност до 1500 играчи да се сражават едновременно!

Имайте предвид, че Dragon Empires ще бъде насочена предимно към мултиплейър през Internet. Но не бързайте да се отчайвате, защото създателите обещават, че ще има и възможност (или поне така се обсъжда) за игра през локална мрежа, както и солов вариант. Така обаче няма да можете да усетите истинските качества на играта.



Та така-а-а-а... Поемате ролята на един от воините в някой от

клановете

които обитават света на Dragon Empires, и започвате да изпълнявате заповедите на своя вожд. Разбира се, можете да бъдете и воин-единак (в гореспоменатия сингълплей), но така няма да се възползвате от куп други възможности, които кланът има. Например няма да имате подчинени или пък няма да можете да завземате градове, които да управлявате, както ви душа иска.

Като казвам "воин", това не означава, че няма да можете да направите своя герой маг на мълниите или пък отличен стрелец. Тук идва и голямото разочарование, а именно — че не можете да си избирате раса. Ще може да се играе само с хора. :-(Авторите смятат да компенсират това с възможността да избирате височината и теглото на вашия герой, както и разни глезотии като цвят на косата, облекло и т.н. Първите два показателя ще се отразяват пряко върху действието. Ако сте прекалено висок, ще бъдете лесна мишена за противниците. А ако сте много тежък, може да пропаднете през някой дървен под например.

А сега малко повече за градовете. Авторите обещават, че в Dragon Empires ще има около 50 селища. Но това е разбираемо като се има предвид, че става дума за цял един свят със своите метеорологични условия, ландшафт, купища дракони и други приказни животни, NPC-та и т.н.

Между градовете ще може да се придвижвате чрез телепортация, която не изисква абсолютно нищо (а ла Diablo II). Когато обаче пътувате между

различните острови

(ще има доста обширни водни пространства), ще трябва да се правите на мореплавател. И докато си плавате мирно и спокойно, току виж ви нападнал някой кораб на противниковия клан. Пък може и да се натъкнете на пирати или на някое приказно същество. Разбира се и вие ще можете да се направите на кръвожаден корсар, но тази професия крие и своите рискове.

В момента в играта са вкарани шест клана, които са направени от фенове. Като поразпитах тук-там, разбрах, че това ще се прави и за в бъдеще. Тъй че ако искаме, можете да направите и свой клан. Всяка подобна група си има фенски сайт, чрез който можете да се присъедините към нея след като прочетете и приемете правилата ѝ. Този, който е създател на фенсайта, ще е и водачът на клана. Впоследствие вероятно ще може и да бъде свалян от недоволните си поданици. :-) Все пак не забравяйте, че не управлявате безмозъчни компютърни противници, а истински хора.

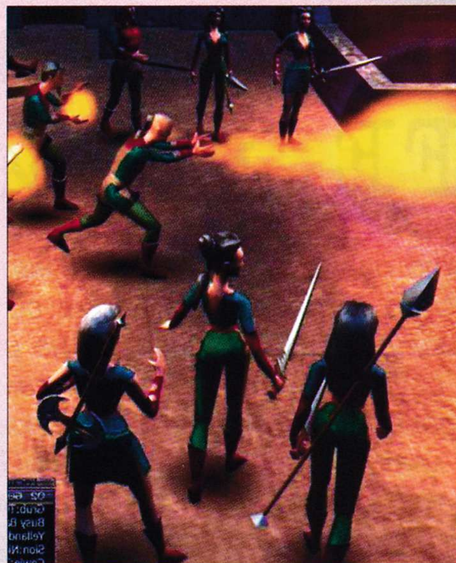
В играта се предвижда да има и политическа част

Какво ще рече това? Вождът на клана може, както вече споменах погоре, да управлява градове и крепости. В тези населени места той определя данъците, кой колко храна да получава всеки ден и т.н. Той може да организира и развлечения — например да обявява турнири. А ако имаме по-голяма империя, ще трябва да полагаме сериозни грижи за нея. Например ако командваме 15 града, тогава ще трябва да осигурите храна за всички. Така че бремето на царската корона ще е наистина тежко. Ще трябва да предприемате и дипломатически ходове. Например да се съюзите с даден клан и да нападнете



неговия противник (ако вашите приятели от Канада, да речем, са съгласни).

Предвидена е и една много готина възможност — да яздите магически същества. Представете си какво е да възседнете грифон или дракон. Но колкото по-голямо е ездитното ви животно, толкова повече манджа ще иска. Докато сме още на вълна "храна", ще спомена, че и вие ще трябва да си осигурявате дневните дажби. За целта авторите са добавили умението "готвене", тъй че сами да си приготвяте трапезата. Ако това не е силната ви страна, можете да плащате на някое британско другарче да ви направи софрата. В играта, разбира се, ще има и други умения като например "сглобяване на капани", "поправка на предмети" и т.н.





Колкото до

Екипировката

дизайнерите на Dragon Empires казват, че тя ще да бъде изключително важна. Освен стандартните меч и щит, ще разполагате и неща



като ласо, бои, еликсири и други полезни неща. Ако ви убият безславно, връщате се обратно в града и губите предметите си. Ако сте си носили пари, просто ще трябва да забравите за тях. След смъртта автоматично ще се пренасяте в къщата си. Поне в родния дом ще можете да правите каквото си поискате — от готвене до тренировки с меча.

В играта ще има и много подземия. За да не потънете в непрогледен мрак и да не ви халосат по главата изневиделица, ще трябва да си носите факла или да използвате магия. Но какво може да се открие в едно най-обикновено подземие? Освен обичайните съкровища и тролове, ще има и различни духове. Ако им се понравите, ще ви дават специални задачи и съответно награди за тяхното изпълнение

Гилдиите

ще бъдат центърът на играта, разказва Тед Карън. Това означава, че в тях ще могат да влизат само утвърдили се бойци, магове, крадци и т.н. В гилдиите ще можете да се запознавате с други хора като вас и да си почивате безплатно, но ако си го заслужите. Ако нарушите правилата на някоя гилдия, може дори да ви изпратят наемни убийци.

Бойната част на Dragon Empires ще бъде организирана по подобие на класическите pen'n'paper игри. Уменията ще се развиват по същия начин, а битките няма да са походови.

Тук е моментът да кажа, че същество 10-то ниво няма да има някакъв шанс срещу противник 20-то ниво, да речем. Дори този гад (вторият) да бъде най-обикновен скелет, а вашият герой — корав паладин (бъдещият ми любимец). Другите класове в играта ще са друид, воин, маг, лечител, рейнджър, крадец, убиец и бард. Вероятно ще бъдат добавени още видове.

За графика и звук може само да се гадае. Но ако съдим по screenshot-овете, има още какво да се направи. Имах шанс да видя атаката на един демон и първите ми впечатления са сравнително добри. Според Тед Карън системните изисквания ще са напълно приемливи — Pentium 600 с Voodoo 3.

Сега идва и най-важният въпрос — кога? On-line бета тест ще има в края на февруари, а масовият ще започне през лятото. Играта се очаква през есента на 2002-ра, а за да играете в Internet, ще ви трябва и известна сума в швейцарска банка. :-) Така че българските фенове вероятно ще трябва да геймят самостоятелно или само по LAN.

Кирил Илиев

Не толкова известните HALF-LIFE модификации

Сигурен съм, че дори тези, които прекарват поредния, неизвестно вече кой час, вперили зомбирани погледи в Counter Strike, от време на време си мислят: "Няма ли нещо по-интересно? Нещо, което да си заслужава?". Разбира се, че има! И то стотици неща! Дори да се абстрахираме от всички други игри и да говорим само за Half-Life, пак е невъзможно е да се изброят всички модове, заслужаващи внимание. В този "обзор" са намерили място само някои все още не много известни (поне в BG) модификации за абсолютния хит на Valve. Материалът няма за цел да се впуска в излишни детайли, а да разпали любопитството ви. Обилна и винаги актуална информация по темата можете да намерите на http://www.planethalf-life.com





Bushido: Way of the Warrior

http://www.planethalflife.com/bushido/
Status: Все още не е готов.

Действието на този многообещаващ мод се развива във феодална Япония. Ключовата дума ще е "teamplay" като нещата в това отношение се доближават малко до Team Fortress.

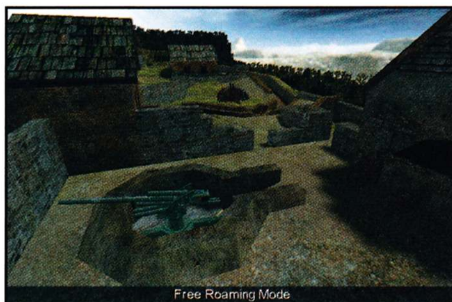
Ще избираме измежду осем класа герои, а всеки от тях ще е разделен на две или три степени (общо персонажите са поне 18). За да достигнете по-висока степен, ще трябва не просто да направите необходимото количество фрагове, а и да поддържате добро съотношение убийство:смърт. Ако пък прекалено често умирате безславно, ще ви понижат.

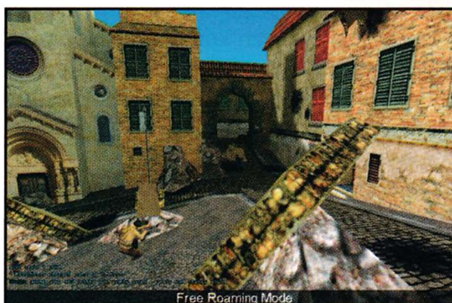
Различните класове няма да се разграничават само козметично, а ще изискват и използването на подходяща тактика, за да бъдат ефективни – ще имат собствено въоръжение и специални техники. Примерно: самураят със своите катана и уакизаши ще се явява нещо като стандартен воин с добра защита и атака (ще е способен да си направи сепуку), а нинджата ще е майстор на промъкването и ликвидирането на противници с един удар в гърба.

Вариантите на игра ще са от Duel и Capture the Flag до Siege (или "защитавай даймиото от нападащите шинобита"). Този мод определено трябва да се пробва от феновете на източните бойни изкуства.

Day of Defeat 2.0

http://www.dayofdefeatmod.com
Status: Има beta, която е около 150MB





Темата за Втората световна война отново масово залива игрите. DoD е отборен мод, където заставате на страната на Съюзниците или на фашистка Германия.

И двете враждуващи страни разполагат с по 5 класа войници. Почти всеки носи първично и вторично оръжие, нож или лопата (не се чудете, лопатата си има съвсем реално бойно приложение) и гранати. Изключенията са снайперистът (няма гранати) и MG-то. Последният клас бойци разполага само с тежката си картечница и трябва да си взаимодейства с други войници, за да бъде ефективен. Не е много подвижен и за да ползва успешно оръжието си, трябва или да е залегнал, или да се намира в картечно гнездо. Хаби амуниции като ненормален, поради което някой редовно трябва да го снабдява. Но веднъж заел правилната позиция, добър MG може сам да удържи цял вражески тим.

Задачите са различни за всяка карта: от това да превземете дадена местност или да защитавате някой бряг (например нормандския) до систематичното избиване на всички врагове.

В случай, че сте играли предишна версия на DoD и това ви кара да се замислите дали има смисъл да теглите 2.0, ще кажа само, че промените са изцяло в правилната посока във всяко отношение – от графиката до геймплея.

Dragon Mod Z

http://www.flagrun.net/dmz/
Status: Има beta

Шансът да не сте виждали или поне да не сте чували за Dragon Ball Z не е много голям. Но все пак... Става дума за аниме сага, която се разпростира в рамките на 13 филма и близо 300 епизода, където основните герои са брутално яки индивиди. Какво ще рече "брутално яки"? В сравнение с тях и най-могъщият Sith-лорд изглежда като безобидно бездомно паленце.





Персонажите в Dragon Mod Z, засега, са десет като всеки от тях има собствен набор от показатели и разрушителни атаки.

Който е гледал сериала, сигурно вече се чуди как става управлението на героите. Разбира се, можете да променяте клавишите, но стандартната конфигурация е ляв бутон на мишката – за юмрук, десен – за ритник, среден – за блок и страничен – за ki (енергийни атаки). Възможните движения са приятно много, а начинът на изпълнение започва да прилича на добрите стари биткаджийски аркади. Примерно: натискате назад, дясно, напред, ляво, назад, напред и ki, и Vegeta изпълнява атаката Final Flash. Можете да правите почти всичко от филма, включително и трансформациите.

Вариантите за игра са Deathmatch, Teamplay, Story mode и Tenkaichi Budokai. Последното нещо е турнир, където двама души се бият на специална арена. Уникален момент е, че освен по мрежа или срещу бот е възможно да се играе и от двама души на един компютър.

Story mode пък следва историята на филма, която ще бъде пускана за теглене на отделни части. "Скучните" моменти са представени под формата на текст и анимации, а вие поемате битките.

Earth's Special Forces

http://www.esforces.com/

Status: Има beta

Ако пък ви се играе нещо на същата тематика, но с по-добра графика и като че ли изцяло по-рафиниран вид, пробвайте Earth's Special Forces. Но авторите му не се притесняват да го сравняват с Dragon Mod Z почти по всички параграфи, но тук няма да



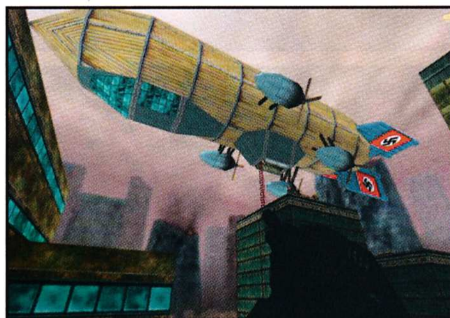


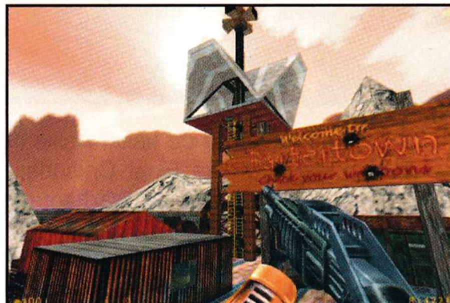
намерите възможност за истинска единична игра.

Timeline

http://halflife.mani.ac.nz/timeline3.htm

Status: 3 пълни версии, последната е около 40MB





Със сигурност сте се чудили какво става с Гордън Фриимен след многозначителния край на Half-Life. Екипът, разработил Timeline, ви предлага своята версия за по-нататъшните приключения на научния работник в три поредни части на своята модификация.

В първата част разбирате, че някои е решил да продължи изследванията върху технологията на пространствения портал и е стигнал до неочаквано откритие – функционираща машина на времето. Устройството обаче попада в лоши ръце – зловеща организация, която иска да промени миналото. Ясно е каква е вашата задача – да спрете злодеите на всяка цена.

Във втората част, която се състои от 47 нива, пък посещавате Земята в една паралелна вселена, намираща се в годините на ледниковата епоха. За да не скучаете, нашествениците от Ксен ще ви правят компания.

В съвсем наскоро появилата се трета част ще трябва да минете през 54 мисии, за да стигнете до успешен завършек. Явно за Гордън няма почивка.

За разлика от някои други singleplay модификации, Timeline предлага прилична история и доста добра графика. Определено си заслужава мегабайтите.

The Wastes

http://www.games-fusion.net/˜the-wastes/infomatic.shtml

Status: Има beta 2.0 около 45MB





Този MOD определено ще зарадва феновете на Fallout. Може и никъде да не пише "by Mutants for Mutants", но атмосферата, която лъха от играта, е пълно копие на чувството, познато от култовото постапокалипсистично RPG.

Можете да се пробвате както в мрежови битки, така и в единична кампания. Годината е 2150-та, а картинката не е никак розова. Пътувате през опустошените земи и се срещате с всякакви интересни индивиди, които се опитват да ви убият. Историята на singleplayer-а в този мод още не е съвсем готова, така че ако чувствате, че искате да допринесете за нея, отидете на горепосочения адрес, прочетете условията на конкурса и развихрете въображението си.

Почти целият арсенал в MOD-а е добре познато от Fallout. Разполагате с всичко – от копия до огнестрелни оръжия, граничещи с произведения на изкуството. Никога не подценявайте простите оръжия – когато свършите патроните за своя Pancor Jakhammer, а пред вас стои психопат с ковашки чук, ще разберете какво точно имам предвид. Интересно е, че куршумите не нанасят фиксирани щети, а случайни поражения, ограничени от характеристиките на пушкалото. Така никога няма да сте сигурни точно колко изстрела ще са необходими, за да ликвидирате някого. Съвсем като в RPG-то.

Battle Grounds 40K

http://www.bg40k.com/
Status: Още не е готов

Тук основата е Warhammer 40K – един доста популярен (но не и в BG) board game. В BG40K всичко е ориентирано към отборната игра. В първата версия на модификацията ще присъстват само две от страните, познати на феновете- Space Marines и Ork Army.

След като си харесате персонаж, идва ред на смъртоносните играчки: едно оръжие за близък бой, едно първично и едно вторично. После се избира и екипировка. Взетите предмети ще се оценяват по точковата система от W40K. След като излезете на бойното поле, тези точки ще бъдат извадени от общите за отбора ви. Координираната игра и стратегическите решения ще са истински важни за успеха на вашия тим, а възможният избор от армии, персонажи и въоръжение ще расте с всяка следваща версия на модификацията.

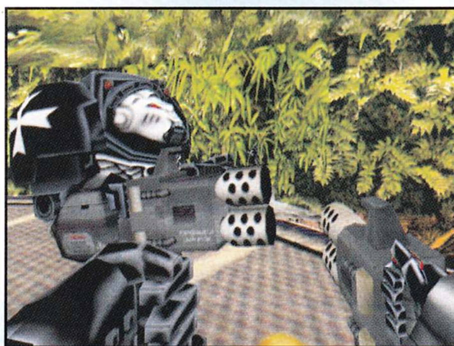




Нещо, което може би няма да бъде включено в първата версия, но със сигурност ще се появи в следващите, е наличието на управляеми машини. Като за начало в MOD-ът със сигурност ще има team deathmach. Може би ще намери място и Devastation – режим, където се опитвате да съберете пет компонента, необходими за сглобяването на специално оръжие. То ще е достатъчно мощно, за да избие моментално противниковия отбор. Говори се и за много други варианти, но ще почакаме и ще видим.

The Final Crusade

http://www.rivalspecies.com/
Status: Има beta





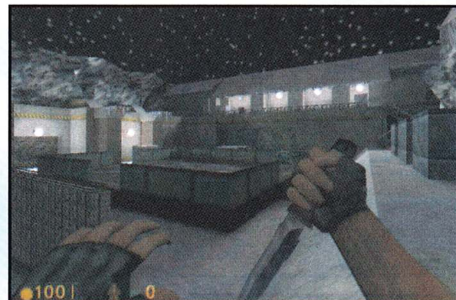
В случай, че не ви се чака, можете да си изтеглите The Final Crusade – още един мод, базиран на Warhammer 40K.

Това е отборна игра, базирана на рундове, като всеки отбор може да се раздели на три отряда от по максимум пет души всеки. В сегашната версия можете да играете като Black Templars, World Eaters или Ulthwe Eldar.

Metal Gear Solid SV

http://metalgearsolidsv.tripod.com/
Status: Още не е готов

Metal Gear Solid безспорно е една от най-великите игри за PlayStation. Идеята да се направи MOD нея е най-малкото... смела. Информацията все още е изключително малко, а почти всичко, свързано с модификацията, е на етап "ще бъде". Планира се възможност както за мрежова, така и за самостоятелна игра.





Интересно какво ще се получи.

To Serve and Protect

http://www.games-fusion.net/sap
Status: Още не е готов





Този мултиплейърски MOD, все още намиращ се в ранен стадий на разработка, остава верен на Half-Life. Ще се води битка между хората и съществата от Актурус. Всичко започва през 1947-ма с един космически кораб, катастрофирал в Розуел, Ню Мексико, но истинският вихър на събитията се заформя чак през 2005 г.

Информацията засега е оскъдна, но се знае, че ще бъдат включени поне пет режима на мрежова игра, възможност за ъпгрейдване на въоръжението и много други, още неуточнени, екстри.

Борис Цветков

Чудите се каква е логиката една 3D-пукотевица да се нарича Opera? Източникът на вдъхновение са хонгконгските екшън филми, известни още като Blood Operas

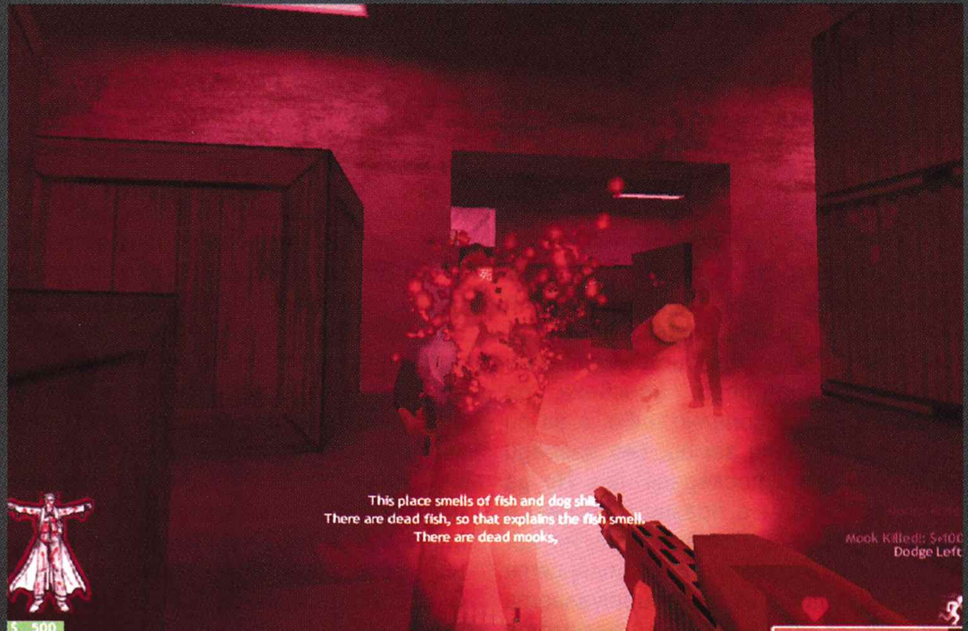
The Opera MOD

В The Opera не трябва да взривите някого на хиляди парчета, нито да пръснете нечия глава от 800 метра разстояние със снайпер. Това не е fragfest, а мултиплейър дуел, който се печели само с истинско умение. Качеството, не количеството, ще ви гарантира първото място в битките.

Принципът е следният. Всеки свален противник ви носи някаква сума. И докато една стандартна битка в мрежа може да бъде ограничена с fraglimit, в The Opera печели този, който е събрал най-много пари. Например: ако със своите два ingram-а разстреляте някой, стоейки неподвижно, ще получите много по-малка печалба, отколкото ако скочите към него и му прережете гърлото. Всичко трябва да се върши със стил.

В играта има три типа специални маневри: dodge, roll и dive. Последните две могат да се комбинират. Най-забавно, а в началото и дезориентиращо, е, че гледната точка се върти, докато изпълняваме roll. Има още един-два трика, но приложението им е силно ограничено. Не можете да се мятате непрекъснато наляво-надясно, тъй като всяка каскада ви изморява. Като утрепете някого, можете и да го претърсите за муниции и пари, разбира се ако смятате, че за момента сте в безопасност.

Dive и roll не могат да се изпълняват, ако сте извадили някое оръжие с дълга цев. В тази категория попадат пушкалата SPAS-12 и Winchester 94. Снайпери изцяло отсъстват. Другото, с което разполагаме, са ножове (бойни и за хвърляне), шест вида малокалибрени и шест вида едрокалибрени пистолети, както и три типа SMG-та.



Избирате въоръжението си преди всяка карта. Имате осем слота като ножовете заемат по един, пистолетите – по два, а пушките и SMG-тата – по три. Почти всичко може да се ползва в akimbo режим, тоест с по едно пушкало във всяка ръка.

Да дупчиш някого с чифт Uzi-та е забавно, но без добро прицелване времето, което ви трябва, за да ги презаредите, ви превръща в лесна плячка за врага. Системата за нанасяне на поражения е добре замислена. Попадения в краката забавят, а в ръцете – влошават мерника. Изстрели в главата и сърцето са най-фатални. Част от раните са перманентни, част се възстановяват след определено време.

Можете да изпълнявате и "Heroic Act". Това ви дава по-голяма скорост, по-бързо лечение и други подобни екстри, но трябва да се ползва мъдро, защото времето, през което не сте способни на ново "геройство", е доста дълго.

Избирате си и една от осемте налични дисциплини. Респективно това са повишена точност, да нанасяте по-големи щети, да не ви свършва action meter-ът, да вадите и презареждате оръжията си по-бързо, да се движите с по-голяма скорост, повишена издръжливост, безшумно придвижване или възможност да виждате здравето, оставащите ви муниции и да усещате, когато наблизо има враг. Правилно разбрахте – ако не изберете Discipline of Perception, изобщо няма да виждате статистиките, с които сте свикнали от другите 3D-шутъри.

Звуците са ефектни, а можете и да леете звучни китайски обиди по адрес на врага. Графиката на картите, които вървят в комплект с мода, е като цяло под средното ниво. Оръжията също не са много добре анимирани за разлика от каскадите.

Всичко, казано дотук, е прекрасно, но това, което истински може да ви изгразни, е реализацията, особено ако вече ви е попадал модът Action Half-Life. The Opera е с адски добър замисъл, но и с малко куцо изпълнение. Така най-забавната част от мода се оказват не битките с живи опоненти, а картите, където еднолично или отборно избиваме голямо количество безмозъчни противници в чист аркаден стил. Няма да коментирам лесно забележимите бъгове, защото, за щастие, всеки момент се очаква сериозен patch. Следващият цялостен release ще е след около четири-пет месеца. Можем само да стискаме палци и да се надяваме, че всичко, което авторите обещават, ще бъде на място.

Борис Цветков

HALF-LIFE MOD

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★★½☆

PC CD ROM

издател
Redeemed Assassins
www.opera.redeemedsoft.com

системни изисквания
Работещ Half-Life



SALT LAKE 2002



Защо понякога зад имената на стойностни спортни прояви се крият грозновати и скучни игри като тази?



Думата "олимпиада" ми навява чувство на неудовлетворение. Спомних си за олимпиадите по математика, за които никога не се класирах. Това ме натъжаваше, защото мои съученици със съмнителен умствен капацитет успяваха да стигнат до национално ниво, а аз си седях с потънали гемии, без награди и признание на последния чин. Но да не ви разсейвам с празни приказки и детски спомени. Предполагам, че нетърпеливо очаквате впечатленията ми като участник във виртуалната интерпретация на най-голямото спортно събитие за годината — зимните олимпийски игри в САЩ.

Salt Lake 2002 е единствената лицензирана компютърна игра, която има привилегията да носи това гръмко име. Подбрани са шест от общо 70-те официални спорта. Ски дисциплините са представени от слалома и ски акробатиката при жените, както и спускането и ски скоковете при мъжете. Има бобслей по двойки и гигантски слалом по сноуборд, но само за представителите на силния пол. Не разгадах логиката, която е наложила тази полова дискриминация, но явно някой Big Boss е взел решението след тежък работен ден или разцепващ главата му махмурлук.

Издателите от Eidos шумно рекламират пълното сходство на обстановката в играта с реалните обекти и съоръжения в олимпийското селище. Наистина забавни са филмчетата, които с холивудска драматичност и динамична камера въвеждат състезателя преди всяка проява — олимпийски къщички, ски писти и други подробности. Но имайки предвид, че всеки от нас пуска играта с идеята да я разцъква, а не за да гледа кино, тази сравнително ефектна особеност не промени скептичното ми отношение към Salt Lake 2002.

Що се отнася до симулативните ѝ качества, нищо ласкаво не ми идва като коментар, макар че старателно я превъртях от началото до края. Ски спусканията са направени като за американски леймъри — ако пропуснете врата, връщате се малко по-нагоре на пистата. Забелязва се и нарастваща скорост на движение, ако се объркате и тръгнете нагоре по склоновете (?!). Използвайки за управление стрелките и двата action-а, може и да се почувствате за малко скиор. Със сигурност обаче бързо ще се откажете и ако споделяте моя ентусиазъм, ще се прехвърлите на ски скоковете. При тях усещането е не по-различно — скучноватото моделирани скиори с ръбати мутри и тромави движения се опитват да се съревновават. Идва ред на бобслея, който по случайност или кой знае поради какво стечение на обстоятелствата е завладяващ и интересен. Но нека това не ви дава напразна надежда, че ще намерите тръпка и при многочислените акробатични скокове. Това, което ви помага да не си разбиете главата, са подсказките кои клавиши да натиснете, за да се приземите на крака. Когато усвоите техниката, ще усетите завладяваща скука. За жалост няма да намерите желаната утеха и в състезанията по сноуборд...

Е, нека спомена и малко обективни факти — имате четири режима на игра, както и възможност четири заблудени фена да премерят сили на едно PC. Чака ви поносим саунд и графика, която при добра реализация на геймплея вероятно щеше да разкрие по-ефектно достойнствата си. Избор на играч, екипировка и други такива екстри са пренебрегнати.

Честно казано, наистина личи старание, но нека не се заблуждаваме, че една недоправена игра може да замести истинската олимпийска атмосфера. Но всъщност нали за всеки влак си имаше и пътници. Поиграйте, може пък на вас да ви хареса. Аз се отказвам или казано в духа на играта — Do Not Finish...

Васко Чаворски

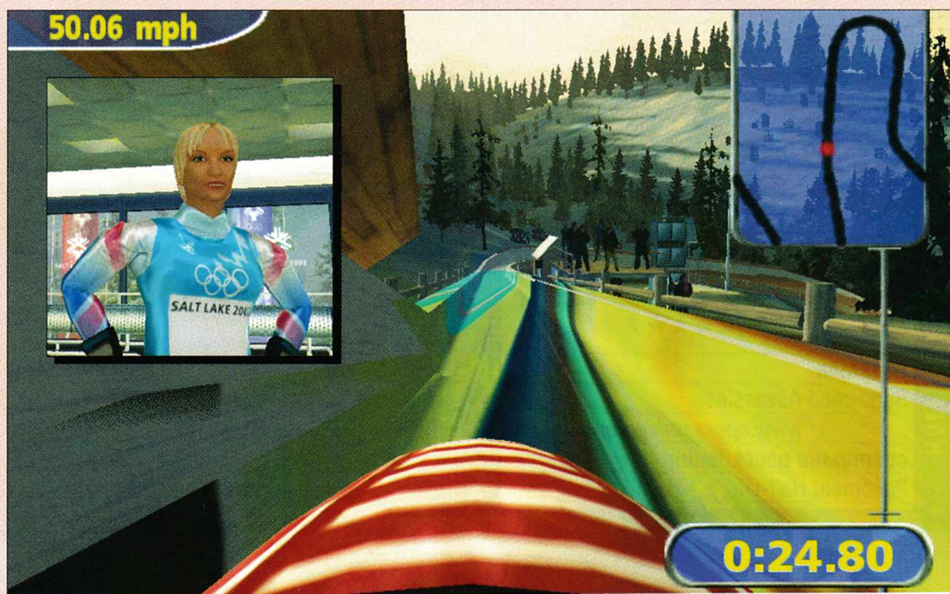
SPORT SIM





графика	★★★★½
звук	★★★½
геймплей	★★★½
общо	★★★½

издател *1xCD*
Eidos
www.eidosinteractive.co.uk
системни изисквания
P 300 MHz, 128 MB RAM, 3D Video



Олимпийският огън отдавна е запален, но бързо-бързо ще загасне, ако можеше да види с каква игра си имаме работа

WINTER OLYMPICS 2002



Милиони по света имаха възможност се радват на Зимните олимпийски игри в Солт Лейк Сити. Паралелно с това германците от Blackstar решиха да предложат на спортните фенове игра, чрез която да им позволят да се почувстват като майсторите, летящи с шеметна скорост по снежнобелите преспи. Но ще бъдете жестоко разочаровани, ако се надявате на нещо повече от няколко пиксела, пързалящи по еднообразни писти, напомнящи за кварталното хълмче, по което всички ние сме се търкаляли удоволствие всяка зима.



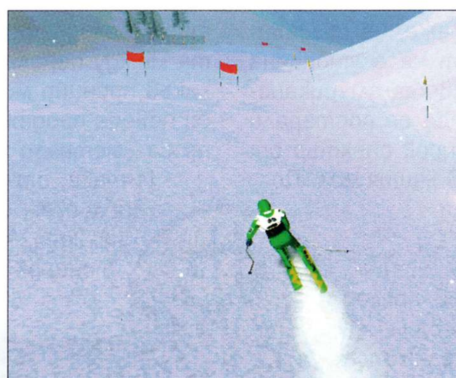
Минуси vs. плюсове – много на малко

Когато стартирате играта за първи път, вероятно ще се възхитите от музиката, която ще ви съпътства, докато се спускате по склона. За сметка на това ще бъдете изправени през предизвикателството да налучквате клавишите, с които трябва да управлявате ските или сноуборда си (в случай че не се доберете до наръчника, който върви в пакет с оригиналната игра :)). Имате на разположение само четири дисциплини — два типа ски-спускане, сноуборд и ски-скок. Останалите спортове яко ги е хванала липсата.



Според вас четири спорта правят ли една олимпиада? Поне аз си мисля, че не...

Но както и да е, поне графиката и геймплеят можеха да компенсират гореспоменатия недостатък. Те обаче също са крайно недъгави. Освен преобладаващия бял цвят по пистите (които не може да избираме) туктам се вижда и някое друго колче, което трябва да заобиколите, бòрчета — в които не можем да се забием, и



неподвижни хора, които може би са парализирани от кучешкия студ.

Winter Olympics 2002 предлага

два начина на игра

Първият е quick race, където се пързаляте на воля, подобрявайки уменията си в "множеството" дисциплини. Вторият и последен начин е contest. В него вземат участие до десет играчи — както хора, така и компютърно симулирани съперници. Всеки поотделно поставя своя личен олимпийски рекорд и целта е да грабнете златния медал. Първия път може да ви се стори интересно, особено когато десет души се наредят на едно PC. След няколко спускания обаче ентусиазмът на всички утихва за отрицателно време.

Имам чувството, че тази игра е направена по принуда или поне колкото да се отбие номерът покрай Олимпийските игри. Но нали всеки трябва да си изкарва хляба, включително и създателите на Winter Olympics 2002? Не ме разбирайте погрешно — иронията се дължи на моята голяма привързаност към зимните спортове и по-специално към олимпиадите. Спускане по стръмния заснежен склон създава едно неповторимо усещане и приток на адреналин, а тази игра може само да го убие. Ако наистина търсите нещо екстремно и незабравимо, по-добре съберете някой друг лев, отидете до най-близката писта и се опитайте да покарате истински ски или сноуборд. А ако нямате достатъчно кинти, просто наминете към Зимния дворец, наемете си един съмнително вмирисан чифт кънки и се пързаляйте колкото ви душа иска.

Разочарованието от тази игра не е толкова голямо като се има предвид, че беше очаквано. Преди всяка голяма спортна проява, била тя зимна или лятна, излизат куп симулации, забъркани за по "няколко часа". Все пак и запалянковците искат да погеймят. За жалост и тази игра попада в големия кюп на неуспешните заглавия. Докога ли все ще става така...

Асен Георгиев



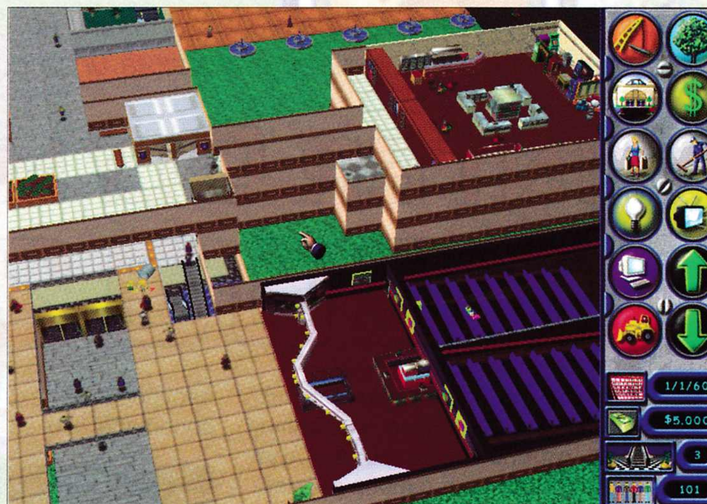
SPORT SIM

графика	★★★☆☆☆	PC CD ROM
звук	★★★★☆☆	
геймплей	★★☆☆☆☆	
общо	★★½☆☆☆	

издател *1xCD*
Blackstar
www.black-star.de
системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

Имам си една мечта... Да си построя магазин, където всичко да ми е под ръка. Уви, ако искате да видите как мечтата се превръща в кошмар, пробвате Mall Tycoon

Mall TYCOON



Авторите на тази игра са си поставили амбициозната цел да създадат симулатор, където изграждате "молове" — американските магазини с гигаразмери. Поредният тайкун, поредната несбъдната мечта. Това е равносметката след няколкото пропилени часа с творението на Holistic Design Inc.

Преди да ви обясня в детайли защо НЕ е нужно да обръщате особено внимание на този софтуерен крап, ще се опитам да ви разясня каква перспективна идея са опропастили момчетата от Holistic. В САЩ, пък и напоследък в Европа, особено популярни са магазините с площ от няколко квадратни километра. Те предлагат

от пиле мляко

и всякакви подобни нему стоки. Ако си мислите, че можете да си представите за какво става дума, опитайте да си представите нашенските Metro или Billa, но на квадрат. Според дефиницията що е то "мол", въпросните хипермаркети са само елемент от него. Освен разнообразни стоки тук можете да откриете специфични услуги като химическо чистене, поправка на обувки или пък просто да отидете да похапнете със семейството след уморителното пазаруване. А защо не и да погледате кино. С две думи — молът е за всички и предлага всичко.

Mall Tycoon искрено се опитва ни покаже, че създаването на свой собствен гигахипермаркет не е утопична мечта или прищявка на отегчени от живота американски мултимилионери. За целта авторите са се постарали да отговорят с разнообразни опции и широк спектър от услуги, които можете да предложите във вашия мол. Дотук добре, но-о-о... Да започнем с

трагичната графика

Напълно триизмерният терен на пръв поглед изглежда интригуващ. Впоследствие обаче се оказва, че е плачевна имитация на визуални тенденции напоследък. Ръбати полигони, размазани текстури, грозни сгради, неестествено кълчещи се хуманоидни фигурки. Има ли смисъл да продължавам? Звуковите ефекти също са под всякаква критика, а спорадичното квичене или подрънкване на пазарски колички не заслужава особено внимание.

Mall Tycoon ви предлага избор между свободна игра и мисия. Степента на трудност може да се регулира, като са предвидени варианти, предназначени за напреднали играчи, които са на "ти" с изграждането и управлението на търговски обекти.

Реалността

всъщност е друга — тези сценарии не са нищо особено. И не защото идеите им са глупави, а поради слабото изпълнение от страна на Holistic. Учебната мисия е изключително полезна и горещо препоръчителна на всеки, решил да си пробва късмета с Mall Tycoon. От нея ще разберете не само любопитни факти около самите молове, но и също така за пръв път (който ще ви се иска да е последен) ще изпробвате ужасното управление на играта. Всяко помръдване на мишката е предизвикателство, всеки опит за ориентация из подменютата е истинско изпитание — дали ще налучкате точно онази точка, която задейства командата например. Разнообразието от функции се вписва в каноните на жанр "tycoon" — можете да строите, да наемате работници, да възлагате проучвания на научния отдел, да правите рекламни кампании и разпродажби (нещо типично за големите магазини), да контролирате финансовото си състояние и т.н. Веднъж овладели принципите на играта, ще се сблъскате със следващия ребус — каква, по дяволите, е разликата между пералните и магазините за мъжки облекла? На какъв принцип мога да преценя кое е по-изгодно и кое носи повече продажби? Уви, геймдизайнерите в този случай не са сметнали за нужно да има някаква логика...

И така, отказах се да си губя времето и да се главоблъскам с този нелеп тайкун. Поредната похабена идея, която всъщност притежава немалък потенциал.

Александър Бойчев

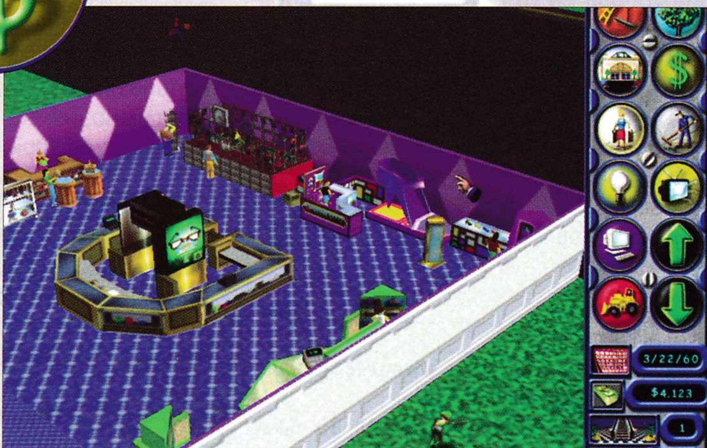


TYCOON

графика	★★★
звук	★★
геймплей	★★½
общо	★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Take 2 Interactive
www.malltycoon.com
системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video



Има игри, които винаги ще бъдат копирани, и Master of Orion определено е една от тях.

STARSHIP UNLIMITED - DIVIDED GALAXIES -



Клонирането на разни неща е твърде интересен и любопитен процес — независимо дали става дума за стада овчици и теленца, касови филми и хитови компютърни игри. Един от най-класическите примери за това през последните няколко месеца е появата на Starships Unlimited: Divided Galaxies. Нещото представлява характерна стратегия, одрала всичко най-основно от кожата на Master of Orion и серията подобни нему продукти.

Шаблонът

Концепцията е до болка позната — галактика, няколко противници и една родна планета. Действието се развива по следния модел — развий науката, построй кораби, дезинтегрирай врага. Финалът е повече от ясен: тотално галактическо господство. Също като в Master of Orion. В общи линии ако човек е играл подобни стратегии, няма да открие и пет нови идеи.

Едно от нещата, което е застъпено в по-силна степен, е разузнаването. Ранното изследване на неутралните звезди и планети е изключително важно. Всяка открита и проучена система е едно страхотно плюсче. Често по неколонизираните светове се намират и най-разнообразни артефакти — по един за планета. Откритите предмети са с изключително значение. Част от тях могат да се монтират към определен кораб, други — към някой свят, а най-важните са нужни за технологичното развитие.

Както и в много подобни игри, производството и изследователските дейности са в пряка зависимост от ресурсите на планетите и едно от други. Колкото повече се строи, толкова по-малко средства остават за изследвания. Само при правилен баланс всичко ще си върви по вода. Производството на кораби и колонизирането на планети е сравнително трудно. Изискват се доста средства, но си заслужава, това е единственият път, водещ към победата. Мирните дипломатически преговори са си чисто губене на време и пари.

Вариации

В интерес на истината в стратегията има нещо, което я отличава от тоновете продукти в стил Civilization, и то е, че действието се развива в реално време. На пръв поглед разликата изглежда съществена, но на практика това не е така. Въпреки че действието играта не се движи от ход на ход, контролът над империята е сравнително прост. Оставени са вратички, благодарение които играчът може да се отдаде на размишления и фини настройки, колкото му душа поиска. Например при всеки от по-важните моменти в играта стратегията се стопира сама.

Детайли

Starships Unlimited е от онези игри, натъпкани всевъзможни малки подробности. PDF-ският файл с упътването е към сто и четиридесет страници. Туториал няма, но в началото на действието играта подсказва сама нужните менюта и промени. Радостното е, че повечето от действията могат да бъдат оставени на автопилот, включително и баталните сцени.

Най-неприятното нещо, което разбива цялата мила картинка, е външният вид на играта. Графиката е смущаващо архаична. Целият дизайн наподобява първия Master of Orion. Всички картинки са убити и напомнят на добрите стари двуцветни времена. Присъства нещо като силно неуспешен опит за 3D. Е, ако човек не е любител на изометрични работи и последните достижения на nVidia, ще се издразни само в първите няколко минути. Останалата част от стратегията е увлекателна и си заслужава поне ден-два игра.

Сергей Ганчев

REALTIME STRATEGY

графика	★★★☆☆
звук	★★★★☆
геймплей	★★★★½
общо	★★★½☆

PC CD ROM

издател *1xCD*
Matrix Games
http://www.matrixgames.com/

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, 2 MB 3D Video









Kingdom Under Fire Gold Edition

В случая основният въпрос е: "Заслужава ли си?"

Когато човек види претенциозното "Gold", прикачено към някоя позната нему игра, той очаква порядъчна доза новости и корекции. За първата Kingdom Under Fire писах в брой втори от миналата година. За съжаление в "златната" версия са се запазили не само хубавите неща, но и доста от лошите. Съществени нововъведения практически няма.

Механиката на играта си остава абсолютно същата. Имаме в наличност два враждуващи съюза. Хората, елфите и джуджетата се сражават срещу орките, огретата, тъмните елфи и други подобни негативни елементи. Ресурсите си остават четири на брой — събираме злато, желязо и мана и строите ферми за храна. Както героите, така и обикновените единици трупат опит и подобряват своята издръжливост, мана, защита и атака. За да не става пълна каша, можете да движите войските си във формация.

На всеки няколко RTS-мисии от кампанията идва ред на едно псевдо-RPG ниво. Така получавате възможност да повдигнете показателите на героите си като обогатите инвентара им с различни магически предмети.

Нещо ново?

Всичко, появило се до момента под формата на patch-ове за първообраза, го има и тук. Добавени са 40 нови карти, на които да провеждате мрежовите си битки. Има и доста подобрения по редактора на нива. Кампанията също е претърпяла миниатюрни корекции, но при положение, че сте играли оригинала, поне в началото всичко ще ви се струва съвсем идентично. Добавени са и няколко нови герои. Най-голямата новост обаче е възможността да правите save по всяко време на кампанията, а не само между мисиите.

Звуците, музиката и графиката си остават непроменени. Но докато музиката все още звучи уникално, графиката не се вписва много в сегашната представа за добре изглеждаща RTS.

Друг кофти момент е, че никой не се е сетил да отдели малко повече време и да поработи по интелекта на противниците и pathfinding-а. Тези два съществени елемента от играта си остават на едно малко дебилно равнище. Може да ви е направило впечатление, че сегашните ми оценки са по-ниски от дадените за първата версия. В сравнение с първообраза си KUFG е малка, но затова пък и доста закъсняла стъпка напред. Просто след времето, прекарано с Battle Realms и приключенията в света на Берсая, няма с какво да грабне вниманието ми.

Има ли смисъл да си взимате тази игра? За да бъде отговорът положителен, трябва или да сте фанатизирани по оригинала, или изобщо да не сте го виждали, или да изгаряте от носталгия по добрия стар WarCraft. Въпреки всички разлики атмосферата на KUF винаги ми е напомняла точно незабравимата стратегия на Blizzard. Друг фактор, който ще ви помогне да защитавате или рушите кралството с максимално удоволствие, е да не сте сядали пред никоя от стратегиите в реално време, които излязоха през последните пет-шест месеца.

Явно корейците от Phantagram са решили, че въпреки изминалото време все още има хляб в творението им с промъкнали се тук-там RPG елементи. За съжаление не съм на тяхното мнение. Просто са закъснели с около половин година.

Борис Цветков

RTS–RPG

графика	★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател *2xCD*
Phantagram
http://www.kingdomunderfire.com

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win9x

Системата на едно от най-добрите RPG-та за PC се появява и като настолна ролева игра...

Fallout S.P.E.C.I.A.L.

Illegal Adventure

Убеден съм, че много пъти ви се е искало да поиграете някое компютърно RPG с приятели. Да, ама стандартната система от средата на последното десетилетие на миналия век, където един играе, а другите го гледат, май вече не върви много-много. Едва ли ще се радвате, ако по цял ден киснете и гледате как вашият приятел превърта някое много, ама много яко RPG и твори глупост след глупост. Естествено, ще пожелаете и вие да почовъркнете тук-там и да му дадете малко акъл.

Ето че моментът, в който вие само гледате, вече не е актуален. Не и след като попаднах на Fallout S.P.E.C.I.A.L. Това е системата, използвана във Fallout – до болка познатата ми/ни ролева игра на Interplay. Според мен това е едно от заглавията, които ще оставят вечна следа в гейминдустрията. Но това е друга тема. За тази прекрасна система подочух покрай DungeonМуха – голям почитател на серията от PC игри. Естествено, веднага се сдобих с нея. За радост на всички тя е абсолютно безплатна и се помещава на интернет адрес:

http://www.iamapsycho.com /fallout/downloads.htm

Там можете да намерите и много допълнителни аксесоари към нея, както и персонажни листове.

Основата на системата е елементарна – аналогична на компютърния Fallout. Ако не сте виждали играта обаче, по-добре си я намерете веднага и я врътнете. Това ще ви помогне както да опознаете системата, така и да се влюбите в този симулиран постапокалиптичен свят. Оказва се, че пичовете, които са го създали, са картографирали почти цяла Северна Америка. Може би много от вас ще решат, че това е поредната комерсиална система, правена от тъпи американци за тъпи американци. Те обаче се лъжат. Действието се развива в Америка, но след няколко атомни войни. :)

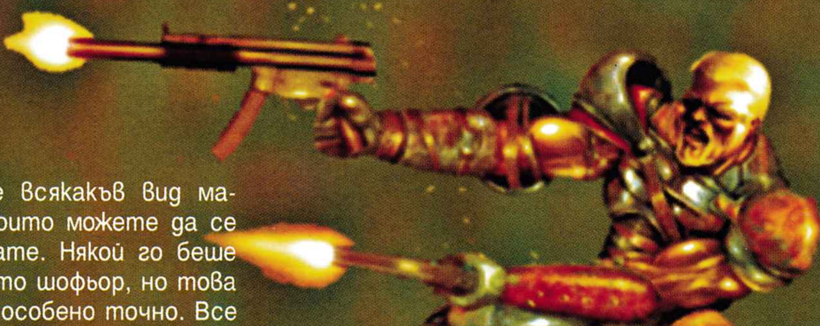




Разнообразието във Fallout S.P.E.C.I.A.L. идва от

множеството Perk-ове и Trait-ове

Trait-овете са специални и уникални умения, които можете да избирате в началото на играта. Те дават на героя определени плюсове и минуси. Perk-ове може да се добавят на всяко трето ниво на опит и те обикновено носят само положителни качества. Нов Perk, който не се бе появявал в първите две (компютърни) части на играта, е Pilot. Има го обаче във Fallout Tactics. Той ви позволява да управлявате всякакъв вид машини, с които можете да се придвижвате. Някой го беше превел като шофьор, но това едва ли е особено точно. Все пак можете да шофирате и самолет...



След всяко вдигнато ниво на опит ви се дават и малко точки, които да разпределите по десетките умения, които всеки персонаж има. Small Guns, Big Guns, Doctor, First Aid и много други се измерват в проценти. Така че след всяко ниво можете да определите в каква насока да се развивате.

Впечатление прави и едно друго важно нещо – расите. В играта можете да играете само като човек. Сега имате избора да изпробвате какъвто ви душа иска персонаж от PC-играта. Многообразието се простира от куче до полумутант. Друго интересно нещо са гилдиите. В света на следатомна Америка са сформирани няколко основни общности. Примерно има гилдия, която отвлича хора, за да ги зароби, и се занимава с оръжейни далавери.

Общо взето Fallout е игра, която трябва да видите, иначе все едно не сте живели. Pen'n'Paper интерпретацията ѝ не е толкова must have за всеки нормален геймър, но един уважаващ себе си ролеви маниак не би трябвало да пропуска тази система. Интересна, многообразна, оригинална, реалистична, лесна – това са само част от положителните ѝ черти. Побързайте да си я намерите. Аз вече се готвя за поредната сесийка...

Орлин Широв



Надявам се да не приемете предварителния преглед на Star Wars: Obi Wan като опит за черен хумор. Факт е, че засега бъдещето на XBox по нашите географски ширини е твърде, твърде неясно. Но това не ни пречи да следим, макар и от разстояние, най-интересните заглавия на конзолния фронт, нали?

Ивелин Иванов

3DO обявиха своите планове за разработка на игри за GameCube. Сред първите заглавия на компанията, които трябва да се появят в този формат, са Army Men, CUBIX — Robots for Everyone и Jonny Moseley Mad Trix.

В Щатите вече стартира дългоочакваната Mario игра за Game Boy Advance. Новият стар хит всъщност представлява конверсия на Super Nintendo класиката Super Mario World. Играта ще включва всичките 96 оригинални нива, които всички познаваме и обичаме. Европейската версия се очаква през пролетта на тази година.

През летните месеци ни очаква втора Men in Black игра в PlayStation2 формат. Става въпрос за екшън приключение с гледна точка от трето лице, в което J и K ще ритат извънземни задници в цели пет отделни епизода. Издател на Alien Escape, (каквото всъщност е подзаглавието на играта) ще бъде Infogrames. Очаква се премиерата да съвпадне с излизането на летния филмов блокбъстър Men In Black II.

Sega обяви, че третото издание на техния мултимилионен хит Crazy Taxi е почти готово, а планираната платформа е... Xbox. Засега за новото такси заглавие се знае само, че ще включва нови герои, режими и мини-игри. Очаква се Crazy Taxi 3 да се появи в Щатите през лятото на 2002.

Ето и няколко от първите официални "картинки" от Men In Black II, които дават представа за общия облик на бъдещата игра.



ОРИГИНАЛНОСТ

Уви, в Code Veronica няма да откриете дори едно единствено нововъведение. Донякъде това се дължи на факта, че играта е готова от повече от година, когато се появи в Dreamcast формат. Resident Evil ветераните вероятно ще се почувстват "като у дома си", сблъсквайки се с до болка познатия стил на игра и управление. Но ако това е първата ви среща с поредицата, играта най-вероятно ще ви се стори леко мухлясала и отживяла.



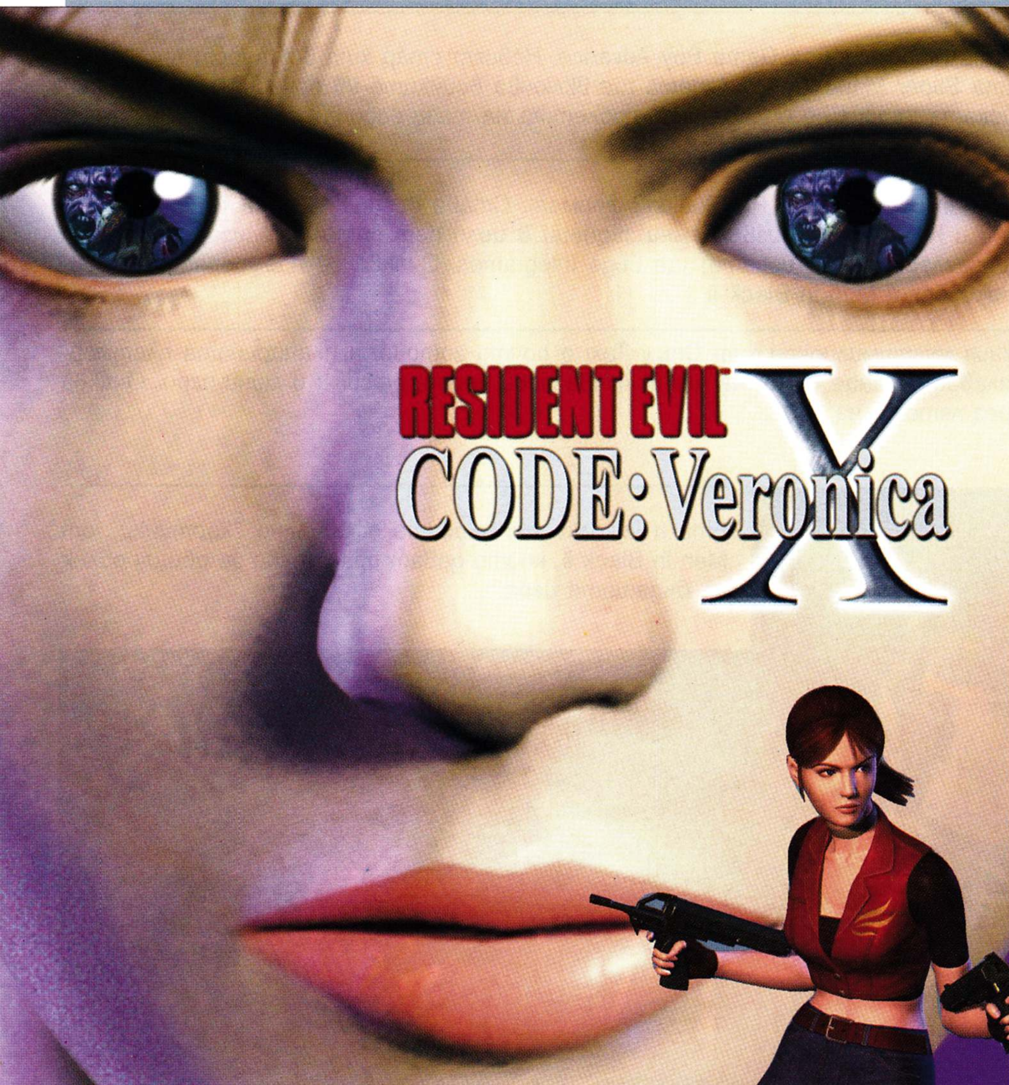
УПРАВЛЕНИЕ

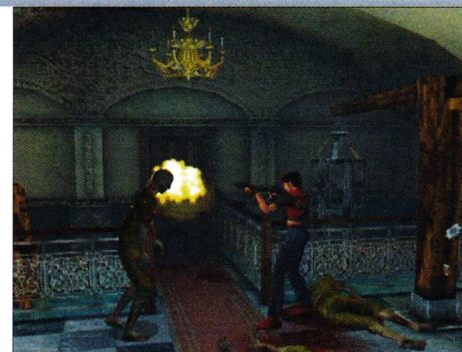
Отново ще трябва да вметна едно "уви", защото управлението, макар и без сериозни издънки, далеч не е безпроблемно. Мелетата, особено срещу повече противници, понякога са доста досадно препятствие. Личи си, че системата за водене на битките е запазена почти непокътната от предишните издания. Твърде малко е направено, за да бъде осигурена по-удачна гледна точка в екшън сцените, която да ви позволява да се прицелите като хората.



ГРАФИКА

Макар да не е точно Metal Gear Solid 2, Resident Evil: Code Veronica категорично е най-добре изглеждащата игра от поредицата до момента. Преди всичко заради факта, че този път визията е напълно триизмерна, разбира се. Анимациите на героите също са очевидно подобрени, макар да става въпрос "по-скоро за еволюция, отколкото за революция", както си умират да казват колегите от западните издания.











автор CAPCOM | издател CAPCOM

PlayStation 2

ОБЩА ОЦЕНКА: 82%



ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

Играта е дълга. Мно-о-ого дълга! Признавам си, че аз например все още не съм я извъртял цялата. Гарантирани са ви поне 30-тина часа чисто игрово време, което напоследък си е доста рядко срещано явление. Проблемът е, че всичко това не е свързано с бог знае какво разнообразие.



ТРЪПКА

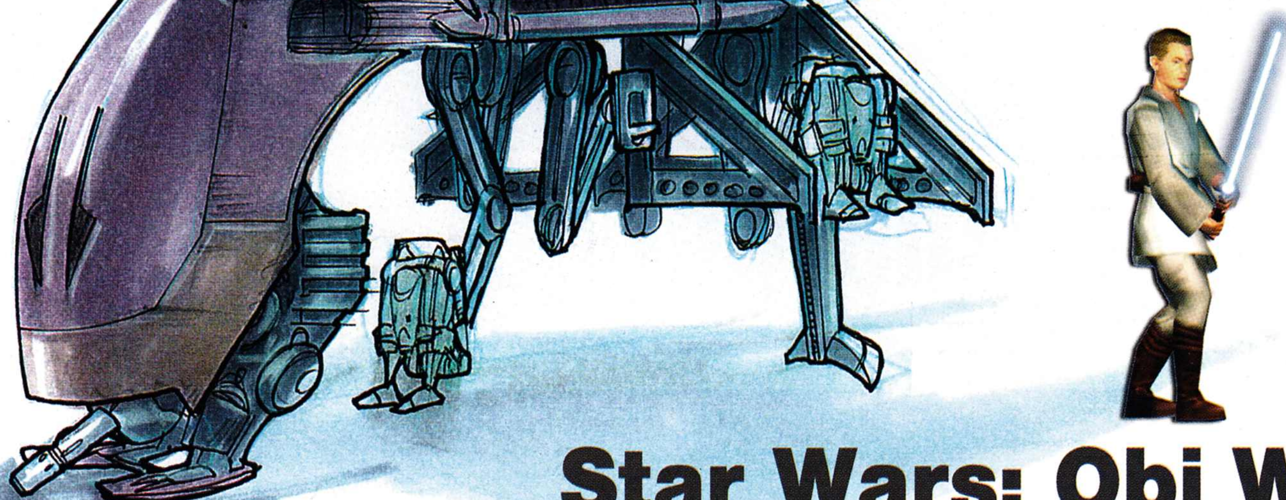
Слава богу, тръпката в играта е по-осезаема от когато и да било. За пореден път именно играта е ненадмината в усещането за лепкава обреченост и несигурност, която безспорно е в основата на survival horror жанра. Какво повече да добавя по въпроса, освен класическото: "играйте тази игра след полунощ".

издател LUCAS ARTS

автор LUCAS ARTS

излиза 28.02.2002





Star Wars: Obi Wan

След серията от "съмнителни" заглавия Lucas Arts като че ли отново надигат глава. Като че ли...

Геймърите, които боготворят Star Wars вселената, вероятно си спомнят, че първоначално Obi Wan беше планирана като PC заглавие. След това се разчу, че по неведоми причини проектът е прекратен. Месец по-късно обаче играта бе обявена за "X Box exclusive", т.е. заглавие, което ще се появи само във формат за Microsoft-ската конзола. Подобни прескачания от една платформа на друга обикновено не вещаят нищо добро. Все пак, съдейки по скрийншотовете (а и по краткия трейлър, който можете да видите на единия диск към списанието), XBox версията на Obi Wan обещава една съвсем прилична доза развлечение.



Историята на играта обхваща периода, който започва малко преди началото на Епизод 1 и завършва непосредствено преди битката за Набу. Общо 15-те нива на Star Wars: Obi Wan са пръснати из няколко екзотични "локации", между които джунглите на Набу, улиците на Тийд, пясъчната пустош на Татуин и извисяващите чак до небето небостъргачи на Корусант.

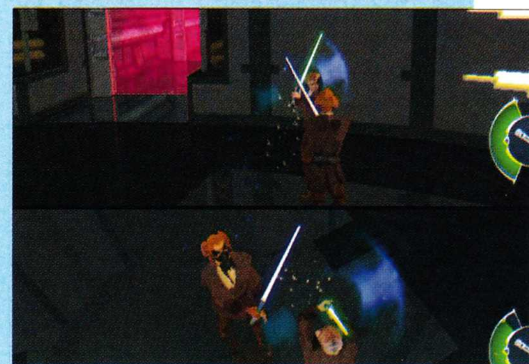
В центъра на събитията, както сочи и заглавието, е младият Оби Уан. Първите няколко изпитания джедай-падауанът (нещо като джедайски чирак, в случай че сте забравили) ще бъдат изцяло нови и непознати за зрителите на филма. Постепенно в историята ще се вплетат ключови моменти от Епизод 1 като например играта на зарове с пърхащия симпатяга Уато. Естествено, никой не играе компютърна или видеоигра, просто за да види още веднъж онова, което вече е гледал на кино.

Геймплеят на Obi Wan изглежда ще предложи пълен набор от джедайски мурафети — привличане на предмети и противници, акробатични номера, противоречащи на всемирната гравитация, и дори забавяне на времето в духа на "bullet time"-а на Max Payne.

Както повелява логиката, битките с джедайския "светлинен меч" също играят ключова роля. Оби Уан ще може не само да го размахва, но и да го хвърля по своите противници. След това мечът ще се връща послушно в ръката му подобно на бумеранг. Авторите на играта са опитали максимално да улеснят управлението на битките като десният аналогов стик на XBox геймпада контролира движението светлинния меч. Какво ще е усещането в действителност? Малко трудно е да се прецени, но поне идеята е добра.

Не е зле да спомена и две думи за **мултиплейъра** в играта. Става въпрос за двубои на разделен екран, по време на които ще можете да изпробвате всичко, научено в сингълплейър мисиите. Арените на битките ще бъдат оформени на няколко различни нива и осеяни с предмети, които да използвате в сблъсъците с противника. Геймърите ще могат да избират измежду различните майстори на джедайското изкуство, които ще "отварят" по време на сингълплейъра.

Лошата новина е неясното бъдеще на XBox в България. Очакванията са конзолата да се появи по нашите земи не по-рано от юни тази година, т.е. с близо тримесечно закъснение спрямо европейската премиера. Още по-тревожни са слуховете за стартова цена от порядъка на 500 долара. Дано това да са само слухове, защото иначе ще ни се наложи да се задоволим с една единствена конзолна платформа, докато останалата част от света се радва на цели три.







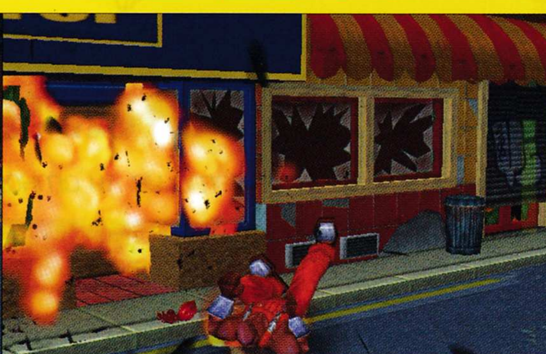


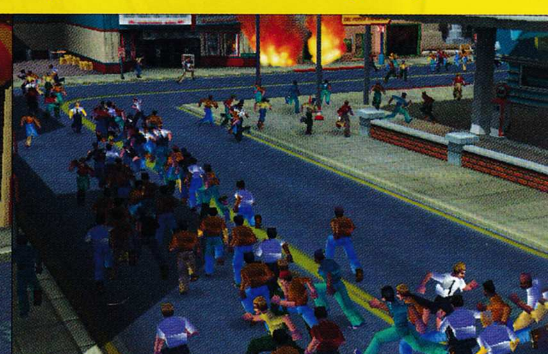
State of Emergence

автор VIS IINTERACTIVE **издател** TAKE2 **излиза** 22.02.2002

Насилието продава — печален, но безспорен факт. И ако GTA3 ви се е сторила "ултранасилствена", почакайте да видите State of Emergency







В същност в общия тон на двете игри няма нищо чудно. VIS Interactive са нещо като "домашно студио" на Rockstar Games — автори на третото издание от бестселър-поредицата Grand Theft Auto. Дори, ако се не лъжа, SOE също е създадена с нашумелия middleware пакет на Criterion, кръстен Renderware (за любопитните — middleware представлява най-просто казано "среда за създаване на игри", която включва в себе си всичко необходимо за целта — от графичния енджин, през физическия модел, та чак до системата, управляваща изкуствения интелект). Оттам идва и чисто визуалната прилика между двете заглавия.

State of Emergency ни отвежда в

недалечното бъдеще

когато Съединените американски щати са управлявани от тираничната АТО (Американска търговска организация). Прехваленатa американска мечта е отстъпила място на режим, пред който бедняят и най-черните дни на добре познатия ни "зрял социализъм". На нас се пада честта да поемем управлението над един от петте члена на Съпротивата, при това в период, когато АТО е обявила нещо като военно положение. Улиците са изпълнени с пълчища военизирани части за сигурност, които първо стрелят и чак след това задават въпроси. И за да е още по-интересно, в града, където се развива действието, се е развихрил "граждански бунт", в който важи едно златно правило — всеки за себе си.

В тази нелека ситуация ви предстои да изпълните 175 (!!!) мисии — от просто промъкване през кордоните на "умиротворителите", през залагане на взривове и охрана на ключови членове на Съпротивата, до убийството на важни клечки в АТО. И това в т.нар. "revolution mode", при който всичко е навързано в една обща история. За онези, които искат просто да сеят

смърт и разрушения

без някой да ги тормози с междинни брифинги, е предвиден специален "chaos mode". В него задачата ви ще бъде да причините максимални поражения в определена част на града за определено време, или просто са "опухате" тумба от, да речем, 200 противници.

Авторите на State of Emergency очевидно са особено горди с нивото на интерактивност, макар в случая "интерактивността" да се свежда до простичкото "пребий, когото си искаш, с каквото си искаш". Павета, тухли, дъски и дори пейки (и бог знае какво още) са на ваше разположение, за да разкарате всеки, изпречил се на пътя ви. И ако това не ви е достатъчно, моля, използвайте като оръжие

откъснатите крайници

или дори главата на предишната си жертва. Неизбежният огнестрелен арсенал също е налице — пушки, узи-та, гранатомети, огнехвъргачки плюс всевъзможни други пушкала.

Почти съм сигурен, че и тази игра, също като настоящия №1 в куп PS2 класации — GTA3, ще се радва на солиден касов успех. И все пак къде е границата на допустимото "насилие на ужким"? Не, не съм забравил онова, което казах по въпроса в ревюто на GTA3, но по всичко личи, че игра като State of Emergency трудно ще се побере дори в моите доста широки разбирания за позволено и забранено. Дано сравнително малката част, която съм видял от играта, да ме е заблудила. Очаквайте ревю в някой от следващите броеве.

Shifters

3DO опитват отчаяно да се измъкнат от мъртвата хватка на безкрайната поредица от Army Men и Might&Magic игри. Вместо да започнат на чисто, те като че ли предъвкват стари теми

PlayStation 2

автор 3DO

издател 3DO

излиза 28.03.2002

Макар че никъде в Shifters няма да откриете директни препратки към излязлата през миналата година Warriors of Might and Magic, в много отношения двете игри са почти идентични. Отново става въпрос за здрава сеч, маскирана като екшън/приключение с RPG-елементи. Колкото до RPG-нишката в играта — тя се изчерпва с въоръжаването на героя с нови брони, хладни и магически оръжия, които променят неговите характеристики.

И все пак няма да е съвсем справедливо да наречем новата игра просто "Warriors 2".

Авторите на Shifters са опитали да изместят леко центъра на геймплея като включат изцяло нов елемент — преобразяването. Главният герой може да приема различни форми, всяка от които със свой преимущества и недостатъци, със свои стил на водене на битките и със свои уникални умения. Сред алтернативните превъплъщения има няколко основни вида (джин, зомби и няколко животински вариации като начало), всеки от които с по няколко подвида. Според сметките на момчетата от 3DO общият брой на "превръщенията" е 24, което би трябвало да означава солидно разнообразие и геймплей на ниво.

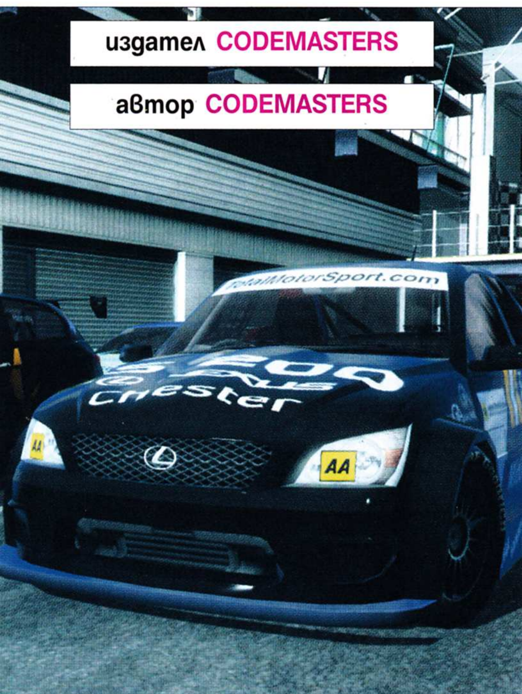
Колкото до самото преобразяване (на англ. "shifting", откъдето идва и името на играта), принципно то е една от магическите атаки в арсенала на главния герой. За да приеме дадена форма, той трябва да разполага с определено количество мана, като след това може да си възвърне обичайния облик в произволен момент. Докато е преобразен, героят разполага със специфичен набор от атаки и умения. Джинът например може да минава през стени, животинските форми разполагат с по-сериозна физическа мощ, зомбито е устойчиво на определен тип атаки и т.н. Все още съм опитал твърде малко от играта, за да мога да ви кажа дали това разнообразие добавя към играта някакво тактическо предизвикателство, свързано, да речем, с необходимостта да изберете подходящата форма в нужния момент. В частта, която успях да изиграя, всичко като че ли се свеждаше до груба сила, но не е изключено и да греша. Дай боже.

Безспорно интересен елемент в геймплея са т.нар. "protos", които са пръснати из нивата. Именно това е градивният материал, който ви позволява генерирате формата, в която ще можете да се преобразите. Както вече споменах, всяка от основните класи има по няколко "модификации", които отключвате, отривайки нови и нови протоси. Играта позволява леки вариации при изграждането на определена форма, но свободата, която е дадена на играещия, е по-скоро символична.

Онези, които вече са играли Warriors, независимо дали в неговата версия за PlayStation или за PlayStation2, няма да имат никакви проблеми с овладяването на новата игра. Shifters се управлява по кажи-речи същия начин като има и някои наистина дребни допълнения. Въпросът е само дали новата игра ще отговори поне отчасти на твърде високите стандарти в жанра, които PlayStation2 вече е на път да наложи, или ще бъда поредният "пълнеж", за който само месец след премиерата му никой вече няма да си спомня.

издател CODEMASTERS

автор CODEMASTERS



PlayStation®2



излиза ЮНИ 2002



TOCA



RACE DRIVER

За много геймъри Codemasters означава просто Colin McRae Rally... и обратното. И все пак най-известният в момента британски независим издател и дивелопър има още поне една автомобилна поредица, заслужаваща внимание — TOCA

Една подробност прави поредното издание на TOCA особено интересно — премиерата на Colin McRae Rally 3 е планирана чак за есента на тази година. Освен това, съдейки по сравнително оскъдната на този етап информация за играта, предполагаемата дата като нищо може да се отдалечи сериозно в посока към Коледа на 2002-ра. От друга страна, TOCA игрите винаги са ползвали графичния и (което е още по-важно!) физическия енджин на McRae Rally.

В случай, че сте нови в света на TOCA — предишните две издания на играта (излезли в PlayStation и PC формат) бяха базирани изцяло на

British Touring Car Championship

И тъй като с годините интересът към Британския шампионат осезаемо намаля, Codemasters взеха мъдрото решение да създадат свой собствен шампионат — TOCA World Touring Cars. Става въпрос за състезание с автомобили серийно производство, предимно по пистови пътища. Това означава, че най-близката аналогия в света на видеоигрите, за която се сещам, е Gran Turismo.

Новото (и първо за света на 128-битовите суперконзоли) издание от поредицата TOCA ще се казва TOCA Race Driver. Може би първото нещо, което си струва да се отбележи за новата игра, е

разширеният диапазон от състезания

Освен в BTCC, за пръв път ще можете да вземете участие и в първенството на Германия, наречено Deutsche Tourenwagen Masters, и австралийското състезание AVESCO V8 Supercars. И ако и това ви е малко, очакват ви няколко допълнителни измислени турнира в Щатите и Европа. Броят на пистите също е нараснал, а сред общо 38-те трасета във финалната версия на Race Driver се отличават имената на добре познати асфалтови арени като Хокенхайм, Батхърст, Монца и Силвърстоун.

Броят на включените автомобили също е впечатляващ — 42! Ето и само няколко от по-апетитните возила, които ще можете да "пришпорите" — Lexus IS200, Alfa Romeo 147, MG ZS, Peugeot 406 Coupe, Vauxhall Astra Coupe, Alfa Romeo GTV, Mitsubishi Mirage, Subaru Impreza WRX Type-R STI Version 6, Toyota Chaser, Chevrolet Cavalier Z24 Coupe, Dodge Neon Highline Sedan GT-R, Eagle Talon (Turbo), Proton Satria Gti, DPRS T-230, Saab 95 Aero, Audi TT, Mercedes CLK и Opel Astra Coupe, Ford Falcon, Holden Commodore SS (VX), Toyota Supra Mk4 93-98 Turbo, Lotus Sport Elise, Chevrolet Corvette Z06 и Chevrolet Monte Carlo със Stock Car Body Kit. Още по-впечатляващ е фактът, че пълният физичен модел на играта (управляващ, най-общо казано, поведението на колите на пътя) са включени

индивидуалните телеметрични данни

на всеки от 42-та първообраза. Колите отново ще се деформират в реално време, а предишните TOCA игри определено имаха какво да покажат в тази посока.

Геймплеят на TOCA Race Driver ще разчита и на друг сериозен коз — т.нар. "evolution mode". Както и сами сигурно се сещате, става въпрос за възможността да започнете от нулата като никому неизвестна млада надежда и да завършите играта с пълен гараж и звездна слава. Засега единствено нещо около TOCA Race Driver, което умерено ме притеснява, е липсата на каквато и да е информация за мултиплейъра. Очаквайте повече при първа възможност.

PlayStation Cheats

ROGUE TRIP

Задръжте L1+R1+R2 и натиснете Select, за да активирате чийт режима. Трябва да се появи съобщение "Cheats Enabled"

God mode — Задръжте L1+R1+R2 и натиснете Г, Д, Ля, Дя.

Непобедимост — Задръжте L1+R1 и натиснете Г, Д, Ля, Дя.

Неограничени оръжия и амуниции — Задръжте L1+R1 и натиснете Г, Г, Г, R2.

Ъпгрейднати оръжия — Задръжте L1 + R1 + R2 + X и натиснете Д.

Hornet Nest Stingers — Изберете stinger-ите и задръжте L1 + L2 + R1 + T + Ля.

Fire And Brimstone — Изберете Meteors, след това натиснете T + L1 + L2 + R1 + Дя.

Специални атаки — Shield — задръжте T и натиснете Г,Дя, Д, Ля

Stun — задръжте T и натиснете Дя, Ля, Г

Cash suck — задръжте T и натиснете Ля, Дя, Г

Rear fire — задръжте T и натиснете Дя, Ля, Д

Mine — задръжте T и натиснете Ля, Дя, Д

Jump — натиснете L1 + R1

Летяща чиния — Въведете като парола R1, K, X, K, L2, O.

Игра като Goliath — Въведете като парола T, L1, R1, X, L2, L2.

Игра като Nightshade — Въведете като парола R1, R2, L1, L1, X, O.

Игра като Helicopter — Въведете като парола L1, T, R2, T, T, R1.

Игра като Big Daddy — Въведете като парола T, K, R2, X, T, R2

SPIDER-MAN 2 ENTER ELECTRO

Безкрайно здраве — Напишете TeamGod в чийтовте в основното меню

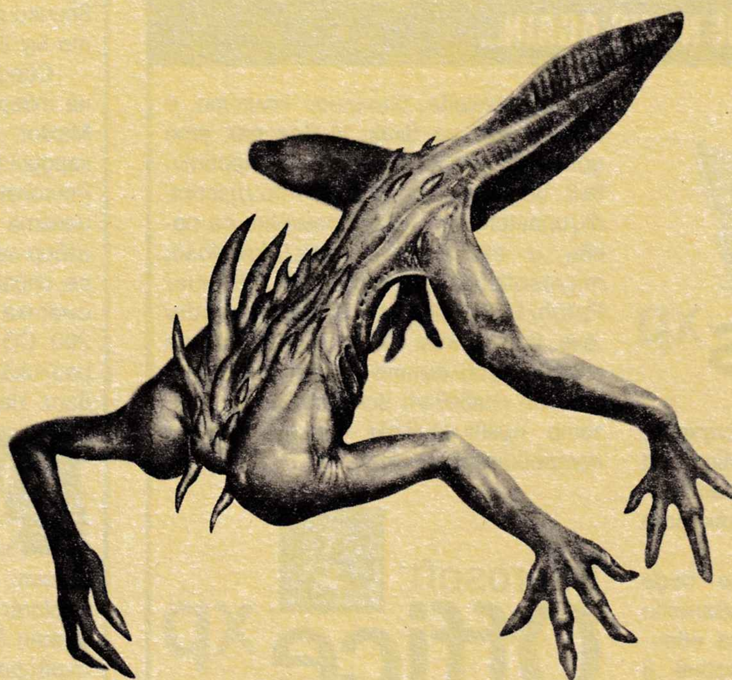
Отключва всички костюми — Напишете в менюто за кодове WASHMCHN

Отключва всички нива — Напишете в менюто за кодове NONJYMNT.

Отключва всичко — Напишете в менюто за кодове AUNTMAY.

Debug режим — Напишете в менюто за кодове DRILHERE.

Отваря галерията — Напишете в менюто за кодове DRKROOM.



Отваря всички тренировъчни мисии — Напишете в менюто за кодове CEREBRA.

Врагове с големи глави (не се уточнява кои точно) — Напишете в менюто за кодове ALIEN.

Врагове с големи крака — Напишете в менюто за кодове STACEYD.

"What if?" режим — Напишете в менюто за кодове VVISIONS.

Рекордът на програмистите в играта — Напишете в менюто за кодове VVHISCRS.

Symbiote Spider costume — Минете играта на най-лесна степен на трудност.

Venom-Earth X costume — Минете играта на степен на трудност normal.

Peter's Portfolio's graphics — Превъртете три пъти играта на трите степени на трудност

Easter egg — Level 2: Подпалете мрежата на баскетболния кош: Ще попаднете на баскетболно игрище и четири злодея, които ви издебват, след като се справите с тях, се огледайте — на върха на едното от зданията има баскетболна топка, вземете я и вкарайте три пъти кош. На третия път кошът ще избухне, а мрежата ще пламне.

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2

Отключване на Panzerfaust EX. за VS. Roach — За да вземете Panzerfaust ex. за vs. Roach трябва да минете високите 5 vs. Roach режимни tutorial-а по веднъж.

Отключване на Secret Report — Съберете всички съобщения, разпръснати из играта, за да отключите Secret Report. Сега вече ще се появява в главното меню.

Отключване на VS. Roach Mode — Минете първия Scenario в Dungeon режим.

Mobile Suit Gundam: Zeonic Front — Намиране на Gouf Form-а за Zaku В мисия 6 story mode изберете Lt. Lou Roher и той ще има Gouf MP.

Отключване на скрит персонаж: *Char Aznable* Добийте S Rank (8,000+ точки) в Simulation Programme 1.

Отключване на скрит персонаж: *Garma Zabi* Добийте S Rank (8000+ точки) в Simulation Programme 2.

Federation Shield за Zaku 1 на Austin — След като минете играта веднъж, изиграйте practice мисия 1 с Zaku 1. Ако я минете успешно, ще получите Heavy Fed shield като Gundam-ите и няколко допълнителни бонуса.

MIXED NEWS

БИЗНЕС

Наистина звучи странно да продаваш краставици на краставичаря, но DivXNetworks (www.divxnetworks.com) обявиха, че са лицензирали DivX MPEG-4 кодека си за Fraunhofer Institute for Computer Graphics. Въпросът "кои са пък тия" хич не е уместен, защото във въпросния институт се ражда именно аудиоформатът MP3. Fraunhofer са потвърдили новината и добавят, че смятат да използват технологията при създаването на 3D виртуално пространство за корпоративни комуникации. Vivendi Universal пък подкараха mp4.com, който е аналог на mp3.com, но с тази разлика, че вместо към музика, вниманието ще бъде насочено към филми (включително flash творби).

Reuters пък предаде, че Nike са решили да съдят Sega, защото в рекламите на NKA 2K2 геймфирмата използва забавен кадър и постановка на сцената, която била откопирана едно към едно от по-стара реклама на Nike, където главен герой е Майкъл Джордън. Веселата част обаче съвсем не свършва тук. Nike обвиняват Sega в нелоялна конкуренция, което на мен лично ми се струва твърде странно, тъй като двете компании дори нямат сходни продукти.



Още по-странно е поведението на British Telecoms, които са предявили иск за авторски права върху хипервръзките по WEB страниците (по информация от CNN). Що за човек трябва да си та да ти хрумне подобно нещо...

ПОСТИЖЕНИЯ

Intel демонстрираха прототипи на чипове с тактова честота 5 гигахерца и тлъст кеш, които освен всичко останало работят с намалена консумация на енергия. Кога точно ще стигнат до нас, още не е ясно, но със сигурност хардуерният гигант не смята да спира маршовата си стъпка към още по-високи тактови честоти.

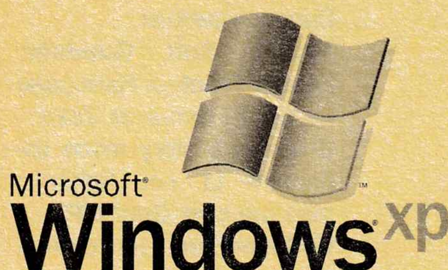
Китайският Fujian Electric Power Testing and Research Institue е разработил нова технология с името DPL (digitized power line), която ще позволи осъществяването на мрежови връзки през стандартната електрификационна мрежа – при това със скорост от порядъка на 10mbs. Лин Хан, президент на института, твърди, че устройствата, които се използват за целта, се справят добре с волтажи между 180 и 240V. Очакваната цена на устройството е около $60, но не е ясно кога ще бъдат преборени всички формалности около пускането му в действие (по machIT.com).

Сред новите оферти в областта на твърдите дискове се открояват Maxtor с нов модел външен USB 2.0 харддиск. Обемът, който предлага Personal Storage 3000LE, е 120GB, а цената от $300 го прави примамлив избор за всеки, който се чуди как да се справя с кашона CD-та. Проста сметка показва, че $300 са точно 200 CD-та по 1.60 лв., но с тази разлика, че могат да се презаписват. Наистина добра оферта.



Нова основна версия на популярния IRC клиент mIRC плъзна тези дни из мрежата. mIRC 6.0 (явно всички гонят версиите на Internet Explorer) най-накрая направи възможно връзването към няколко IRC сървъра. Това е възможност, която досега се предлагаше успешно единствено във vIRC. Освен това mIRC ще се съобразява с WinXP темите, а голяма част от найстария програмен код е бил презаписан като по този начин са елиминирани множество проблеми и бъгове. Програмата, разбира се, може да бъде взета от http://www.mirc.com.

MICROSOFT – IN THE NEWS AGAIN...



Из мрежата тръгнаха слухове, че в началото на февруари Microsoft са наложили едномесечен мораториум върху разработката на каквото и да е нов код.

За сметка на това ще бъде обърнато внимание на тестването за бъгове и изчистването на евентуални възможности за пробив в продуктите на компанията. Макар че доста сайтове цитираха новината като официална, има съмнения доколко подобен анонс би могъл да тръгне от софтуерния гигант. Все пак ето ви линка към новината в GCN: http://gcn.com/vol1_no1 /dailyupdates/17874-1.html.

Бъг в Internet Explorer напоследък звучи толкова банално, колкото и закъснение на влак. И все пак ето добър списък с актуалните пробиви във водещия браузър – http://jscript.dk/unpatched/. Междувременно се появи и този линк: http://download.microsoft.com/download/WinXPHome/Patch/1.0/WXP/EN-US/updatesecdrv.exe, водещ към fix за WinXP. Той ще оправи проблемите с някои игри, които се появяват вследствие на бързото превключване между няколко потребителски акаунта.



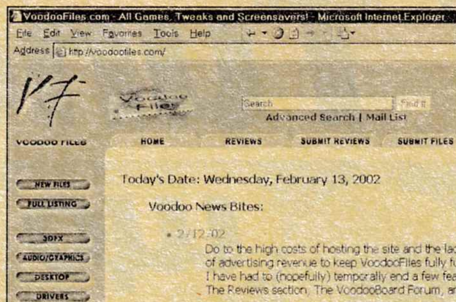
Радвай се, народе, Microsoft – България обявиха, че на 28-ми март ще бъдат пуснати на пазара Windows XP и Office XP, преведени на матерния ни език. Залаганията за най-забавен превод на съобщенията започват.

ВНИМАВАЙ В КАРТИНКАТА

Нашумелите наскоро ST Microelectronics Inc., които се бяха втурнали да борят лидерите на пазара на графични ускорители, обявиха, че ще се изтеглят от борбата за надмощие в сферата на видеокартите, продавайки отдела си за разработка на такива. ST са производители на Kyro – PowerVR базирани 3D-ускорители.

Основната причина, разбира се, са ниските финансови приходи от продажбите на Kyro – от продажбата на ускорителя са дошли едва $15 милиона от общо $6.36 милиарда приходи на ST.





Последно "сбогом" казахме и на сайта на 3dfx – водещият производител на графични ускорители преди три години. Самата компания бе купена от nVidia за $55 милиона в кеш, а страницата е официално затворена от 19-ти февруари. Оттук нататък драйвери за 3dfx картите ще могат да бъдат взети от http://voodoofiles.com.

3DMark2000
SECOND EDITION

Прогресът, за щастие, няма да спре и доказателство за това е новата версия на 3DMark2001 от MadOnion.com (там има и безплатен download). В SE (Second Edition) пакета е добавена поддръжка на най-новите AMD и Intel процесори, PixelShader 1.4 стандарта, Windows XP и DirectX 8.1. А който се интересува от Direct3D поддръжка под Mac и Linux, да се приготви, защото DirectX/OpenGL софтуерът на RealtechVR (http://www.v3x.net/directx/) вече е opensource и с бързи темпове пълзи към конкурентните на Windows операционни системи.

LINUX 4EVER

Sony ще пусне Linux за PlayStation 2 като операционната система ще се продава за $200 заедно с 40mb HDD, 100Mbit Ethernet LAN карта, USB мишка и клавиатура, както и адаптер за връзване към монитор. Пакетът ще може да бъде закупен от http://www.us.playstation.com, а софтуерната поддръжка ще се осъществява през http://www.playstation2-linux.com/.

В действителност PS2 Linux-ът е предназначен по-скоро за авторите на нови игри, които получават чудесна възможност да компилират и тестват програмния си код директно върху конзолата.



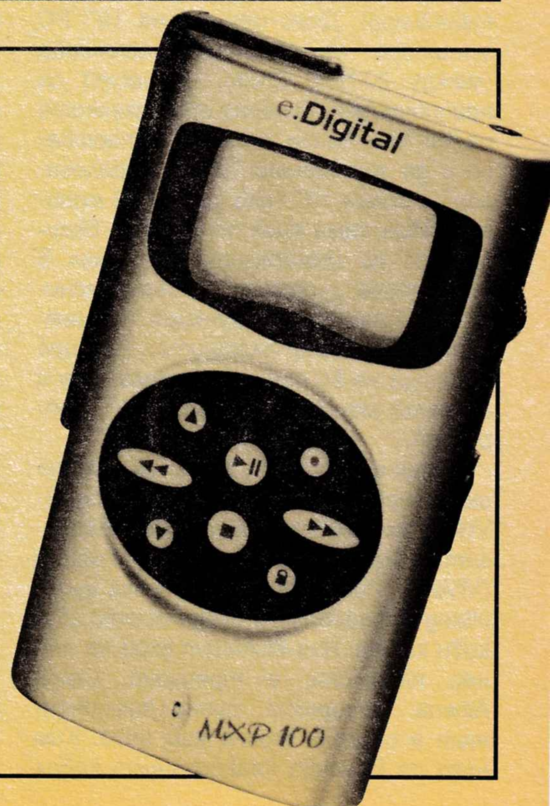
За Linux е и новата бета версия на Winamp, която може да бъде издърпана от http://download.nullsoft.com/winamp/client/Winamp-0.a1-1.tgz.

Тъй като тя е далеч от официално издание, рано е да се каже дали ще бъде реален конкурент на софтуера, който се използва за плейване на MP3-ки под XWindows – XMMS.

ПОРТАТИВ

На фона на вече досадно големия брой почти еднакви преносими MP3 устройства се открояват само няколко по-силни продукта. Такъв е и MXP-100 на e.Digital, който впечатлява с възможността да побере 1 GB данни в размери 11x6x2 сантиметра. Последното става възможно благодарение на IBM-ската технология MicroDrive, с помощта на която се разработват миниатюрни твърди дискове. MXP-100 радва и със системата VoiceNav за навигация с гласови команди, с възможност за upgrade на firmware-а, 12 часа работа без прекъсване и LCD екран с 64x128 пиксела. Очакваната цена е съответно $399 – за модела с 1GB MicroDrive, $380 – при 512 MB и $2 99 за най-малкия с капацитет 340 MB.

Използвайки същата MicroDrive технология, IBM демонстрираха последната си хрумка – MetaPad. Става дума за хардуерен модул с размери 3/4 (като тесте карти), в който са окомплектовани 10 GB HDD, 128MB Ram, 800mhz процесор и 3D ускорителен чип с 8MB памет. В този си вид модулът може да бъде използван за "сърце" на какви ли не преносими устройства – лаптопи, webpad-ове и дори за нещо още по-дръзко – монтиран на главата екран. MetaPad няма да има проблем с какъвто и да е OS. Освен това ще поддържа IBM-ската ViaVoice технология – лидер в областта на гласовото разпознаване. Очакваната цена на модула ще е около $1000, а детайли по темата могат да се намерят на http://www.research.ibm.com/resources/news/20020206_metapad.shtml



TV Tuner що е то?

Телевизор и половина



Кой е електронният уред (освен компютъра), пред който хората губят най-много от времето си? Телевизорът, разбира се. На практика телевизорите представляват долнокачествени монитори с малко по-различно разположение на пикселите и големи размери (21" е напълно нормално за един телевизор). Днес цените на 19" PC монитори са спаднали дотолкова (между 200$ и 250$), че често са предпочитани особено при покупката на нов компютър. Напълно естествено е да заместите "втория телевизор" с голям 19" (или дори 21") монитор. Има само един проблем — вкарването на телевизионния сигнал в компютъра и оттам — върху монитора. Точно тази функция изпълняват и TV Tuner-платките. Разбира се, нищо не ви пречи да използвате и по-малък монитор (прашасал 14" например).

Обикновено TV Tuner платките имат три видео- и един аудиовход. S-VHS и композитен видеовход предлагат и много обикновени видеокарти (ViVo — VideoIn VideoOut), а пък аудиовход (стерео/RCA) имат всички звукови карти. Най-важният вход на тунер платките е третият, Cable Athena. Всъщност тунер компонентът е свързан точно към него. Към него се включва коаксиалният кабел за връзка с кабелната мрежа или външната антена. Най-често тунерът представлява метална кутия, монтирана в горния край на платката (целта е да се изолират чувствителните елементи вътре). След като телевизионният сигнал достигне до картата, той бива трансформиран от аналогов (в какъвто се предава по кабелите и по въздуха) в цифров вид. После вторият основен компонент на тунер платката — контролерният чип, обработва и преобразува информацията, предавайки я към PCI шината (тунер платките са на PCI слот естествено), откъдето вече може да бъде записана на твърдия диск, изведена към видеокартата и т.н.

Някои платки имат и допълнителни чипове, осъществяващи аудиофункции, обработващи сигнали по различни стандарти (NICAM, и т.н.) и по-дори приемащи Teletext информацията. В момента изброените дотук компоненти са дотолкова стандартизирани, че трудно се намират разлики между тях. Обикновено тунерът е Philips, а контролерният чип Connexant (Rockwell). Оказва се, че това, което е решаващо за качеството и възможностите на една тунер платка, е софтуерът.

И все пак ето три от по-разпространените тунери на нашия пазар:

ATI TV Wonder
http://www.ati.com

Имайки предвид популярността на ATI, очакванията към техния тунер бяха големи и той наистина ги оправда. Софтуерът се инсталира без проблеми и което е по-важно — автоматичната настройка на каналите успя да открие програмите и да ги настрои добре: хубав образ, цветно, със звук. За съжаление в пакета имаше софтуер само за Win98 (ATI Multimedia Center 2.0) и то с VXD. Последното не е болка за умиране, защото от www.ati.com могат да се вземат Win2K/XP WDM (Windows Driver Model) драйвери и версия 7.1 на ATI Multimedia Center (това е странно, тъй като All-in-Wonder Radeon картите идват с версия 7.5). Версия 7.1 също се инсталира гладко. Проблем обаче възниква при автоматичната настройка: при 2.0 се избира "Europa Cable" или "Europa Anthena"; в 7.1 също можете да избирате между Cable/Anthena, а вместо Европа са изброени множество държави. Поне в моята версия, когато избрах България, софтуерът пусна режим SECAM-B вместо режим PAL-B (използван у нас и явно зададен в 2.0 на "Europa Cable"). Съответно почти всички програми бяха черно-бели и с лошо качество. Проблемът се оправя по метода на пробата и грешката: опитвате, докато намерите държава, за която софтуерът пуска PAL-B. Това е и основният недостатък на ATI софтуера: не се поддържа нито директен избор на режим (вместо държава), нито ръчна настройка на канала. Каквото се открие автоматично, това ще гледате.

Липсата на звук при дадена програма може да се коригира с фина настройка, но няма как да бъде направено прераващото търсене на картината. Все пак не е болка за умиране, тъй като при режим PAL-B автоматичната настройка се справя прекрасно.

Софтуерът на ATI има някои уникални възможности като Zoom и TV-Desktop. Zoom е най-обикновено увеличение и се поддържа във версия 7.1. Ако TV-Desktop бъде активиран и решите да минимизирате плейъра, телевизионният сигнал работи като wallpaper.

Ако продължите да използвате компютъра за стандартни нужди, вместо някаква картинка, на десктопа ще виждате MTV или Сънчо (а през колонките, разбира се, ще звучи весела песничка). Още по-удобна функция е TV Transperency — избирате степента на прозрачност на TV-прозореца и по този начин той каçва "върху" приложението без да го закрива. За съжаление тази функция е въведена във версия 7.5, която засега е недостъпна от страницата на ATI.

При повечето тунер платки звукът от телевизията се предава по едно кабелче от audio-out жака им към line-in входа на звуковата карта. С TV Wonder получавате възможността звукът да се предава без да включвате кабели отвън. Това става като се използва CD-in конекторът. От CD-ROM устройството analog audio кабелът отива в TV Wonder, а оттам втори такъв кабел (който освен CD-ROM-а включва и телевизионния звук) се включва към CD-in на звуковата карта.

TV Wonder има и Teletext-декодер. За съжаление по време на тестовете телетекстът беше еднакво разбъркан и развален както при TV Wonder, така и при "домашния телевизор", но доколкото се виждаше, изглеждаше да е на латиница.

PixelView PlayTVpro

http://www.prolink.com.tw



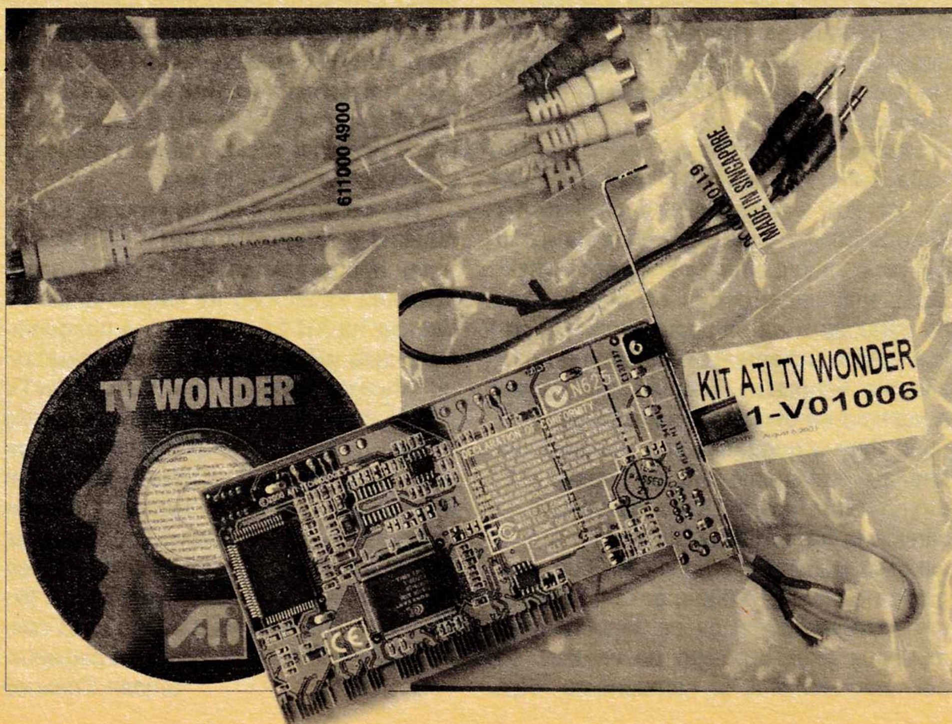
Макар че марката PixelView не звучи така солидно както ATI, техните тунер платки са близки като характеристики. И двете използват Connexant Fusion A (Bt878+) чип и Philips тунер. Някои (но не всички) модели PlayTV имат телетекст поддръжка подобно на TV Wonder, а софтуерът PixelStation работи с всякакъв Windows над 98 (98SE, Millenium, 2000, XP).

Автоматичната му настройка остави доста програми в черно-бяло състояние, а повечето имаха и проблеми със звука (който липсваше или излизаше със смущения). Добрата новина е, че PixelStation дава възможност да донастроите каналите ръчно и разбира се — да запомни промените така, че да не се налага повтарянето на операцията при всяко следващо стартиране. Въпреки това операцията е малко досадна и би било по-добре, ако автоматичната настройка бе на нивото на Multimedia Center (ATI). Все пак фината ръчна настройка определено е полезна опция (за съжаление задължителна в случая) и прави добро впечатление. Предимство е и възможността за избор на режим (PAL-B) вместо държава.

И при PixelView могат да се използват опциите Zoom и TV-Desktop. Единственото условие е да бъде инсталиран ATI софтуерът! Версия 7.1 на Multimedia Center работи наистина безпроблемно с PlayTV (което не би-ва ви изненадва, имайки предвид колко близки в хардуерно отношение са двете платки).

PlayTV прибавя и две изключително полезни екстри: радио и дистанционно. Освен TV-Tuner в металната кутийка от Philips има и FM-Tuner за радио. PixelStation софтуерът се справя добре с автоматичното намиране на станциите, но за съжаление не ги подрежда и запазва на местата за телевизионните програми. Това трябва да свършите сами, а освен това имате само 10 слота за "Favorite Stations". В комплекта е включена и радио антена — кабел, който в края си се раздвоява като змийски език.

Дистанционното управление работи с инфрачервен сигнал (т.е. изисква насочване към приемника, който представлява малко пластмасово кръгче) и има всички необходими копчета за управление на радиото и телевизията. За съжаление няма "емулация на мишка" и съответно не може да се използва за управление на друг софтуер освен PixelStation. Забавно бе, когато открих, че ключът за осветлението в стаята ми (произведен е в Ботевград), управляван с дистанционно, работи на подобни честоти. По време на експериментите той неволно се "зариби" със сигнала на PixelView дистанционното, при което увеличавайки звука на тунера променях и яркостта на светене на лампите.



LifeView LifeTV USB

http://www.lifeview.com.tw

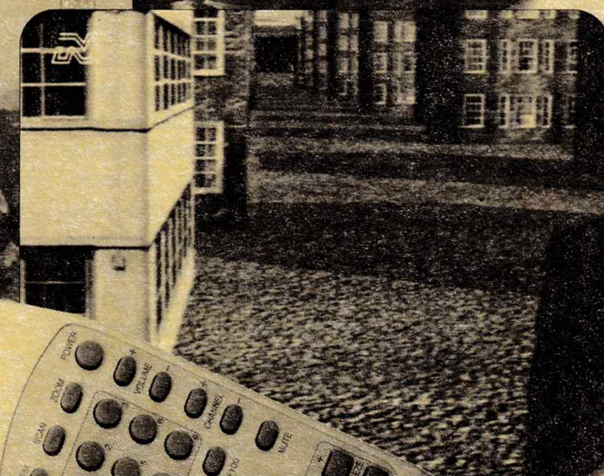
Външен тунер, който не се включва към PCI слот, а към USB порта на компютъра. Интерфейсът е и единствената разлика. Софтуерът на LifeTV на външен вид изглежда по-зле от PixelStation и особено от Multimedia Center на ATI. Той има и други недостатъци — автоматичната











настройка успя да осигури само размазани образи (което на практика прави LifeTV неизползваем). Имаше и фина настройка, но тя беше само 5-степенна и никак не помогна. Все пак е възможно дефектът с размазаната картина да е бил ограничен до този конкретен екземпляр, който използвах. LifeTV няма никакви екстри (нито радио, нито дистанционно, нито телетекст).

Пропускателният капацитет на USB (1.5M/s) не може да се сравнява с този на PCI (133MB/s), но външното решение в някои случаи е за предпочитане. Единствената отличителна характеристика на LifeTV е TV-антената, включена в пакета. Тя не е кабел (както радио антената на PixelView) а обикновена, телескопична, както и на всички телевизори. Неоценима придобивка, ако смятаме да използваме тунера без кабелна телевизия.

WinDVR и PowerVCR

http://www.intervideo.com
http://www.gocyberlink.com

Софтуерите и на трите тунера поддържат записването на AVI видеофайлове (при ATI — дори MPEG1-компресирани) и snapshot-снимки. ATI Multimedia Center поддържа и "Sheduled recording" — настройвате в колко часа да започне и спре записът, така че по-късно да изгледате предаването. Всичко това е много хубаво, но WinDVR и PowerVCR правят повече. Като функционалност двете програми доста си приличат. WinDVR е донякъде по-удобен, а PowerVCR — с повече възможности (към средата на годината ще излезе нова версия на PowerVCR, която ще поддържа и MPEG4/DivX записване). Програмите са независими от тунер платката.

Характеристиката, която отличава PowerVCR и WinDVR от софтуера на ATI и PixelView, е функцията Time-Shifting — благодарение на тази функция започваме да гледаме някакво предаване и освен на екрана, то се записва и на твърдия диск. По някое време искаме да отиваме до тоалетна например. Натискаме Pause, а когато се върнете, натиснете отново Play и предаването продължава оттам, откъдето сте го спрели (защото това, което сте изпуснали, е записано на твърдия диск). И така, с няколко минути закъснение "вие гледате по-стари" кадри, докато "новите" продължават да се записват на твърдия диск. Когато се стигне до реклами, можете да натиснете "Fast Forward" и да ги прескочите! (приближавате се до "реалновремевите", "по-нови" кадри). Тази функция е изключително удобна и засрамва обикновените телевизори (някои по-нови модели, разбира се, също могат да правят този номер).

По време на теста използвах trial-версии на WinDVR и PowerVCR, които работят по десетина минути. Според производителите при пълните версии е възможно да използвате "изместено време" от по няколко часа (и да превъртате назад-напред както ви скимне, докато същевременно се записват и новите кадри) при файлове с размери от по няколко гигабайта!

Други разни

Основна пречка за хубавите картина и звук, предавани от TV Tuner-а, може да бъде грешният режим на работа. Ако не можете директно да изберете PAL-B, опитайте с България, Германия или някоя друга държава, която ви хареса, но не Япония или САЩ (където използват NTSC). Ако образът е добър, но има проблем със звука — опитайте с mono, понякога stereo и SAP не вършат работа. При WinDVR пък е възможно цветът да се "забави" с няколко секунди. Ако образът е черно-бял веднага след смяна на канала, дайте му малко време "да се съвземе". Друг препъни-камък за компютърните тунери е кабелът, с който ги свързвате. Най-добре да използвате този, който са ви оставили от кабелната телевизия. В повечето случаи е необходим кабел с характеристично съпротивление 75 ома. Ethernet коаксиалните кабели не вършат работа (освен ако не се примирявате със снежинки в картината и/или пращящ звук), защото тяхното съпротивление е 50 ома.

Що се отнася до тунерите, ситуацията е следната: LifeTV USB макар и най-евтин (около 48$) е с незадоволително качество на картината. TV Wonder на ATI (около 65$) се представи много добре и има някои специални възможности. PixelView PlayTV (~55$) също като TV Wonder е много добър TV-Tuner, но предоставя и полезни екстри като радио (FM) тунер и дистанционно управление. Предимствата на ATI са главно в софтуера, който тръгва, и с PixelView, а PixelView въпреки допълнителните си екстри е с 10$ по-евтин. Като цяло смятам, че PixelView е по-доброто решение.

Стоян Спахиев

Властелинът на Пръстените: Задругата на Комерса

Много добре си спомням: бях болен, навън зимата беснееше с пълна сила, имаше сняг до коляно, а аз лежах с най-малко 100 градуса температура... Неприятно, нали? Е, всяко зло за добро, както се казва. Тогава ми попадна една книга, наречена "Билбо Бегинс". Тя ме накара да не съжалявам, че изкарах пет прекрасни зимни дни в хоризонтално положение, вместо да се пързалям с найлон из Парка на свободата (понастоящем Борисова градина). Както може да се предполага, след това погълнах със завиден апетит и "Властелинът на Пръстените" и неговите продължения. За да сме честни, признавам, че не можах да довърша втората част на "Недовършени предания", но както и да е...



Думата ми беше за Толкин и неговите прекрасни произведения. Убеден съм, че по-концентрирана и синтезирана магия не може да се срещне в никоя друга книга. Досега съм препрочитал всяко от томчетата по 3-4 пъти и винаги намирам по нещо ново. Всеки път ми е точно толкова интересно, колкото и първия. Е, в литературата има и други светила на тема фентъзи. Лично аз харесвам много и поредицата "Мечът на истината" на Тери Гудкайнд, както и още поне десетина автори и стотина книги. Но най-любим си остава Толкин...

Когато преди година се заговори за филм по "Властелинът на пръстените", трудно може да си представите радостта и еуфорията, която ме обзе. Дочаках и този момент. Преди месец в трудното за намиране кино, наречено "Роял", попаднах на една първите публични прожекции на филма. И какво да видя? Първата книга беше претупана за 10 минути, а и оттам нататък следваше двучасов мегаекшън с елементи от гладиаторски битки и моменти а ла "осем варварина са налетели на групичка undead в Diablo II" – бой с мечове, war cries и много, много кръв с различни цветове. Нито помен от магия, нито капка от усещането, оставащо от книгите. Просто двучасов гигаекшън по мотиви и условно казано следващ сюжетната линия на Властелина. Няма да си кривя душата – като визия, изработка, актьори, екип и 3D анимация филмът е просто перфектен! Няма момент, където да си личи кое, как и кога е монтирано, кое е снимано и кое е добавяно после. Всички персонажи са както си трябва. Но не това е Властелинът на пръстените. Не това е писал Толкин! Определено, не! Толкин е всичко друго, но не и автор на скъпи и прескъпи холивудски касови екшъни с рицарски елементи. Мисля, че не е заслужил такава реализация, като тази, която гледах наскоро...

В момента за пореден път препрочитам Билбо Бегинс и не искам и да се сещам колко лесно американците от магия направиха екшън... Не спирам да се питам: Защо, защо, защо?!? Мисля, че имам и отговор. Той е цитат от един друг филм – "Money makes the world go round"*

И все пак, ако си падате по супер пипнати екшън-продукции, обичате в тях да има доза хумор и малко романтика – гледайте "Властелинът на пръстените". Ако обаче сте фенове на книжната поредица, по-добре пропуснете филма, спестете си парите и попълнете колекцията от романи на Толкин. Или си купете кутия сладолед, петшест бири, заведете гаджето си на сладкарница, направете една нощна мрежа или нещото, на което се кефите най-много в момента...

Пеню Дачев

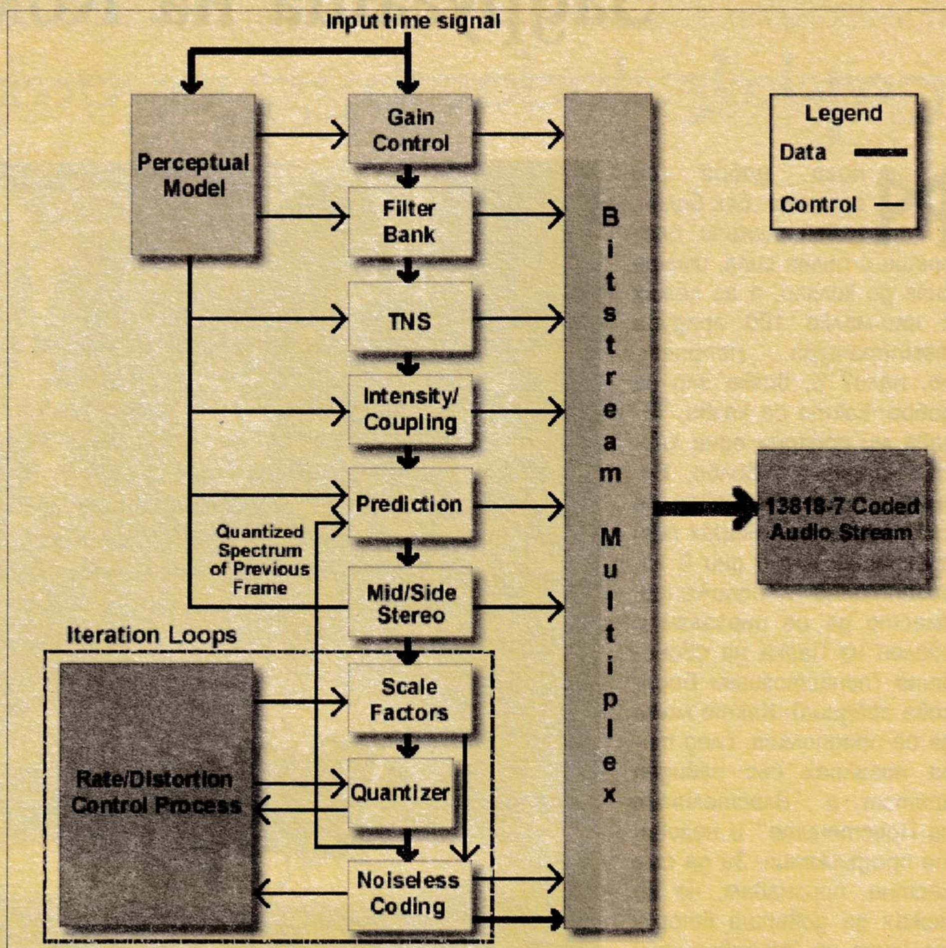
** Цитат от песен от филма "Кабаре", в който главната роля играе Лайза Минели.*

Бел. ред: Отначало се чудехме дали да пуснем настоящия материал в този брой, тъй като филмът ще се появи в България "официално" през март – тоест след излизането на броя. Но аз се сещам за не повече от дузина истински фенове, които все още не са гледали някое от многото пиратски копия. Казвам "истински", защото не бих повярвал на никого, който твърди, че знае наизуст книгите на Толкин, а се задоволява с гаден rip (първите копия бяха с наистина отвратително качество).

А това е тъжно, защото ефектът на 17"-вия екран, бил той не-знам-си-колко-як, не може да се сравни по никакъв начин с огромния киносалон с долби диджитъл. Веднъж направих грешката да си разбия удоволствието по подобен начин (с The Matrix), затова ви съветвам – ако все още не сте видели LOTR (а имате желание), направете го както трябва.

MP3-АЛТЕРНАТИВИ

Въпреки че MP3 остава най-широко използваният формат за компресиране на аудиофайлове, на сцената се появиха няколко други стандарти, които обещават да му бъдат достойни съперници. Част от тях дори имат претенции да го изместят от лидерското място. Основните причини детронацията засега да бъде отложена са две и то твърде фундаментални. Първо — MP3 има зад гърба си твърде голяма известност и вече се е наложил като стандарт. Това му гарантира нестихваща подкрепа — както софтуерна, така и хардуерна (под формата на различни MP3 Player-и). Последното липсва на всички останали конкурентни формати. Едва един-два от тях в бъдеще може да бъдат поддържани и то само при някои модели на любимите свирещи джаджи. Вторият не по-малко важен въпрос е съотношението качество/размер и възможността на MPEG-I Layer 3 (a.k.a. MP3) да компресира и на големи bit-rates (повече от 192kbps). Така във файлове с твърде приемлив размер се получава резултат, много близък до т.нар. "CD-качество".



Конкурентите на MP3 са най-вече схеми, компресиращи със загуба на качество. Те разчитат на психоакустични модели, с които филтрират (уж) нечуваеми звуци. Има и други т.нар lossless codec-и, които запазват аудиопотока без да го повреждат безвъзвратно. Но за тях след малко.

MP3Pro

http://www.mp3prozone.com

Това е подобреният вариант на MP3 и е разработка на Fraunhofer IIS (http://www.iis.fhg.de/amm/) и Thomson Multimedia (http://www.thomson-multimedia.com/), обединени в Coding Technologies (http://www.codingtechnologies.com/). MP3Pro е построен върху технологията на MP3. Ето защо той може да бъде просвирван и от сега съществуващите player-и. Това обаче става със загуба на качество, тъй като новият формат използва технология, наречена Spectral Band Replication (SBR). Чрез нея се генерират високите честоти на сигнала, които при MP3 се кодират в допълнително количество битове. Това позволява MP3Pro на 64kbps да звучи почти като обикновено MP3 на 128kbps. Поради обратната си съвместимост с MP3 програмите и хардуерът, създадени да изпълняват MP3Pro, ще могат да просвирват и двата формата. Това определено е плюс за този алгоритъм. Той обаче е ограничен да компресира до 96kbps, което означава нещо като 192kbps стандартно MP3 качество. Изглежда, че не се планува поддръжка на по-големи bitrate-и. Нещо, което не би се харесало на музикалните маниаци, търсещи максимално добър звук. Освен този очевиден недостатък MP3Pro страда от икономическия проблем на по-малкия си брат — не е отворена технология. Следователно всеки, който би желал да създава софтуер или хардуер на нейната база, би трябвало да плати съответните патентни права на създателите ѝ. Това определено не допада на компаниите, които биха инвестирали в производство.

Advanced Audio Codec (AAC)

http://www.aac-audio.com/

Fraunhofer IIS определено искат да запазят лидерството си в технологиите за аудио и видеокомпресия. Ето защо те не се ограничиха с разработването на MPEG-I Layer 3 и производния му MP3Pro.

В сътрудничество с компании от ранга на Sony (http://www.sony.com), Dolby (http://www.dolby.com/) и AT&T (http://www.att.com) се роди AAC (http://www.iis.fhg.de/amm/techinf/aac). Основната цел при разработката му е била да бъде създаден codec, който ще позволи ефективното запазване на многоканални surround stereo модели като например нашумялата 5.1 схема, която се използва понастоящем в кината. Макар че в крайна сметка поставената цел не е постигната съвсем успешно, AAC е обявен за международен стандарт от ISO през 1997 г. Въпреки това желаещите да го ползват отново са ограничени от патентните такси, които са още по-големи от тарифите на MP3. Явно това е причината засега единствено Liquid Audio (http://www.liquidaudio.com/) да създадат файлов формат на основата на AAC codec. Базиран върху MPEG-II, за AAC се твърди, че на 96kbps звучи като MP3 на 128kbps. Liquid Audio разпространяват две версии на encoder-а и player-а си. Безплатните

могат да кодират файлове до 78kbps, а платената — до 192kbps, където звукът е перфектен. Това е и един от най-сигурните codec-и, тъй като предлага защита от непозволено копиране на файловете. Причина, която може да го превърне в бъдещия избор на звукозаписните компании за дигитално разпространение на музика и в същото време го прави непопулярен сред широката публика. Въпреки ограниченото, почти незабележимо, разпространение сред PC потребителите, той вече бе одобрен от официалните власти на Япония за практически всички системи, предназначени за предаване на дигитален звук. AAC намира приложение и в някои чипове, както и в някои нови технологии за цифрово кино и телевизия. Негов леко модифициран вариант е включен и в новия MPEG-4 мултимедиен стандарт.

MPEG-Plus (MPC)

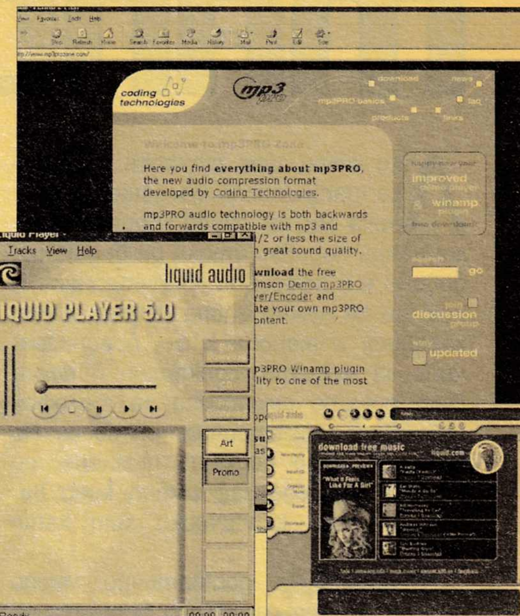
http://www.stud.uni-hannover.de/user/73884/audiocoder_eng.html

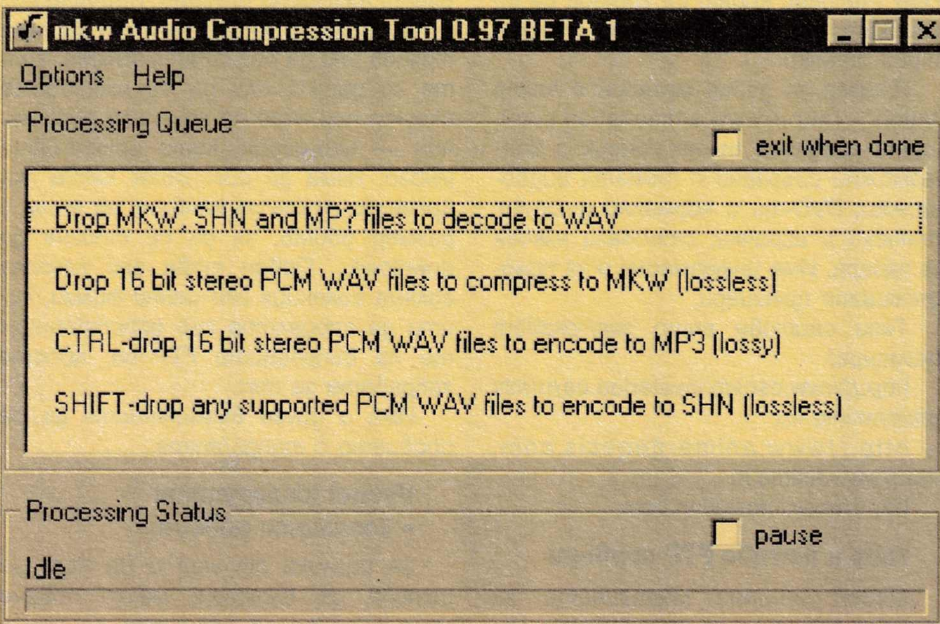
MP+, известен още като Living Audio Compression, е разработка на германския студент Andree Buschmann с цел подобряване качеството и компресията на аудиоархивите. Това е VBR (Variable Bit-Rate) codec, който позволява кодиране до 1.2Mbps. Твърди се, че дава по-добра компресия от стандартния MP3 на същите bitrate-и. За съжаление, печелейки качество, се губи съвместимостта с MP3. Освен това той се разработва под смесен стандарт — процесът на кодиране е closed source, а обратният (този, използван в player-а) open-source. Това означава, че за в бъдеще би могъл да стане платен, въпреки че засега е безплатен. Затвореността на сорса води и до по-бавното отстраняване на проблемите, тъй като над тях работи само един човек. Силната страна на формата си остава качеството и фанатичните му привърженици биха могли да го изберат за заместител на MP3.

Ogg Vorbis

http://www.xiph.org/ogg/vorbis/

Повече от година Ogg Vorbis е на сцената на codec-ите. Той се очертава като основен противник на MP3. Вероятно причината за това е, че Ogg е open-source проект. Доста подобни инициативи задминаха комерсиалните си конкуренти. LAME например вече е всепризнат като най-добрия MP3 encoder. За да слушаме файлове, кодирани с него, ви трябва plug-in за WinAmp. Безспорно най-голямото предимство на Ogg е неговата безплатност. Той е създаден с идеята да даде по-добра компресия от MP3. Според едни той постига невероятни резултати, а според други — съвсем близки до MP3. Понастоящем е в процес на разработка и последната издадена версия е 1.0 RC 3 (от англ. Release Candidate — кандидат за издаване). Този факт му пречи да се утвърди, тъй като повечето производители не биха инвестирали в нещо, което даже не е достигнало финална версия. Въпреки това някои вече обявиха, че ще го поддържат в портативните си player-и. Форматът получава широк отзвук в open-source обществото. Вземайки предвид крехката възраст на проекта, нищо чудно да е следващото голямо нещо в областта на аудиокомпресията.





Компресия без загуба на качество

В какви случаи ще се наложи пълното откопиране на аудиодиска? Всеки меломан определя това по собствено усмотрение в зависимост от съдържанието на CD-то. Codec-и, които могат да се използват за запазване на аудиоданни без загуба на качеството, май има много. **Shorten** (http://www.alumni.umbc.edu/~hamilton/shnfaq.html) е алгоритъм за компресия на звукови потоци, създаден от Тони Робинсън. Файловете в този формат са с разширение .shn. Според автора се очаква да са с размер, не по-малък от 50% от оригиналния файл.

Алтернатива е **LPAC** (http://www-ft.ee.tu-berlin.de/~liebchen/lpac.html), при който компресията може да смачка оригиналния файл до архив с приблизително 4 пъти по-малък размер. От страницата на LPAC може да бъде взет плъгин за WinAmp, който прави възможно просвирването на .PAC файлове.

Open-source проектът **FLAC** (http://flac.sourceforge.net) вероятно може да се похвали с един от най-добрите коефициенти на компресия сред codec-ите без загуба на качество. Форматът на .flac файловете позволява развитие на самия кодек — запазва се съвместимост с по-старите данни. Освен това FLAC има plugin-и за почти всички мултимедийни системи (winamp, xmms, dbPowerAMP).

Други с добра WinAmp поддръжка са **Moneky's Audio** (http://flac.sourceforge.net) и **OptimFROG** (http://ghido.shelter.ro/OptimFROG.php), които обаче засега са ограничени само в Windows платформата.

Марин Маринов

MANGA HUNTING

Ако някой знае свестен българс-ки manga/anime магазин — моля, нека ми се обади. Единственият начин подобни стоки да бъдат изровени е с помощта на Интернет. И пак ще са нужни добра връзка, голям харддиск и тонове кафе, предназначени за нощите, прекарани в download, докато сметката за телефон набъбва в геометрична прогресия. Но все пак, след седмица теглене, си струва да бъде заформена кино вечер с някой класически хит като Ninja Scroll.

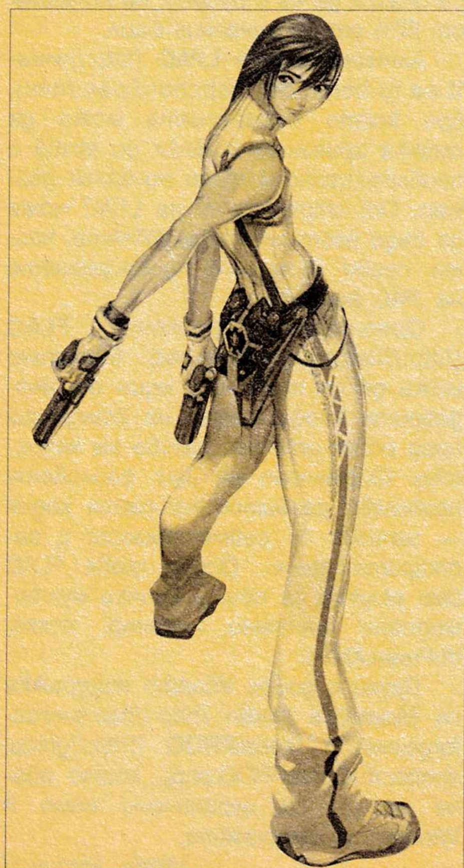
Съществува достатъчно много двоична информация (под формата на филми, комикси и игри), която може да бъде изтеглена, видяна и разцъкана. Освен това съществуват и тонове manga/anime текстове (описания на герои, есета, ревюта на филми и т.н.). Как да се докопате до тях? Погледнете по-надолу...





магазини и портали

За начало ще трябва да помислите какво точно ви интересува и какво точно търсите. Вероятно най-големият ресурс за manga/anime в Интернет е Anime Web Turnpike (http://www.anipike.com) или за кратко Anipike. Дори да не знаете нищо за manga, seiyuu, ecchi, otaku или други подобни думички, този портал ще ви научи как се "разделя" информацията по темата и евентуално ще се ориентирате в каква посока да тръгнете. Anipike притежава една от най-големите бази данни с връзки към ресурси, категоризирана по теми — автори, он-лайн магазини, комикс сайтове, anime-клубове, ftp сайтове, irc чатове, форуми, персонални страници, e-zines (електронни списания), мейлинг листи, галерии с картинки на различни филми и серии, музикални клипове, дори и всякакви manga игри. Ако пък искате да се научите да рисувате в manga стил, пак тук може да намерите богата колекция от линкове към различни статии и он-лайн училища, които са готови да ви покажат как да направите своите първи стъпки.



Пример за добър магазин е Anime Nation (http://www.animenation.com), който предлага пълен списък с всевъзможни свързани с темата видеокасети, DVD-та и нормални дискове, теniски и играчки, стъпвали някога на пазара. Има информация и за предстоящите премиери.

Тези сайтове също заслужават внимание:

http://www.csclub.uwaterloo.ca/u/mlvanbie/anime-list

http://www.anime-genesis.com, http://www.anime.ru

http://www.infostation.com

ratio и не-ratio FTP сървъри

Освен он-лайн магазините за японска анимация съществуват и изключително много нелегални източници за manga от тип warez-ftp, където могат да бъдат намерени предимно филми. Има и от двата вида — ratio сървъри, от които не можеш да теглиш без да си качил нещо преди това, и други — напълно безплатни. Не е задължително да пристъпвате направо към ratio-сървърите — с ровене ще намерите поне 20 сайта, които са напълно безплатни и не искат нищо в замяна — например LunaArts (http://www.lunaarts.com/anime). Единственото, което ви трябва, е добра връзка и достатъчно място на харддиска.

Предимството на ratio сървърите е, че често имат по-нови и по-ценни неща, които по принцип не могат да бъдат намерени другаде. Най-лошото е, че за да получите достъп до тях, трябва или да познавате човека, който го държи, или да си извоювате акаунт при него по един или друг начин — най-често като upload-вате много. Няма да обяснявам каква яка връзка е нужна за качване на филм с размер 650Mb, за да се стигне до download... Освен това ако нямате голяма колекция или ценни филми, които да споделите със собствениците на въпросните FTP-та, просто забравете за тях.

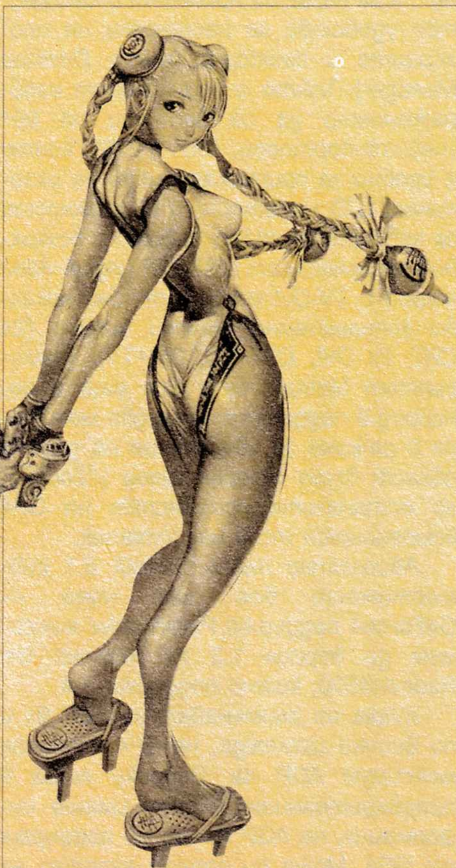
Има и други възможности да се сдобиете с manga/anime.

Usenet нюзгрупите – голямото ровене

За разлика от web и ftp тук ще трябва да вложите малко повече усилия, за да се доберете до нещо,

което става за download. Със сигурност обаче ще намерите тонове информация, предназначена за четене. Докато при web страниците използваме browser, достъпът до нюзгрупите се осъществява чрез специална news-програма, наречена news-browser или news-клиент. За да се доберете до някоя news група, първо трябва да се свържете към някой news-сървър. Най-често на такива места има от порядъка на от 100 до 40000 групи. Имената им са от рода на alt.binaries.multimedia.anime, а адресите се разделят с точки. Alt значи алтернативни теми, binaries — че групата е предимно за двоични данни (файлове, снимки, програми), multimedia — за филми и всякаква мултимедия, а anime — предимно за нещата, които на нас ни трябват. :) Файловете се разпространяват прикрепени към самите съобщения (подобно на email-ите).

За връзка с news-сървъри могат да се ползват почти всички mail-програми (в това число Outlook Express), но за сваляне на файлове е по-добре да се потърси някой специално направен за целта софтуер като NewsbinPro (http://www.newsbin.com), тъй като с обикновените браузъри прикрепените файлове не се третират правилно и след изтичането им стават практически неизползваеми. Затова трябва да внимавате какво си инсталирате — прочетете описанието на клиента или се разтърсете специално за "двоични" клиенти — има ги много.



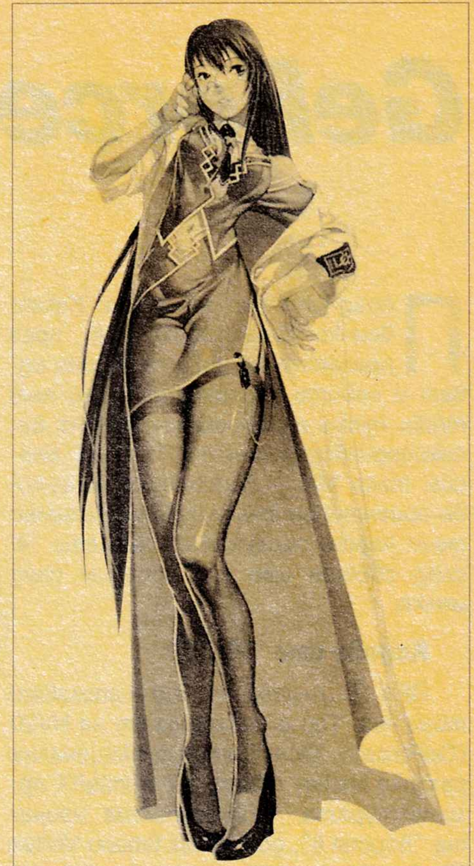
Основният недостатък на този подход е, че в България няма news-сървъри, които да получават пълния световен обмен от данни. И тук съществуват много безплатни сървъри (на http://freenews.maxbaud.net има читав техен списък), предоставящи достъп до news-мрежи. По-сигурно обаче е да се сдобиете с акаунт за 15-тина долара, който ви гарантира качествен достъп (например от www.giganews.com).

Long Live The IRC

В IRC-мрежите виреят едни странни животни, наречени DCC сървъри. Те представляват просто още един начин да предоставяте/взимате информация, но през популярната система за чатване. Присъстват в IRC подобно на обикновени потребители, но в действителност са ботове, предназначени да изпращат/приемат файлове.

Ситуацията е сходна с news-мрежите, но се използва добре познатият mIRC. Влизате в някоя от по-големите световни мрежи (например в Undernet през mesa.az.us.undernet.org). Сега ви трябват канали, свързани с manga/anime. Пробвате всички варианти — #anime, #manga, #animenation, #animetrader, #animefan и каквото друго ви хрумне (/list IRC командата също е полезна). Ще видите, че диалогът, който тече в тези канали, е малко по-различен от обикновения — от време на време се появяват странни реплики като "!list", "!spin" и други подобни с удивителен знак отпред. Това са командите за влизане в даден сървър — името след удивителната е самият сървър. Общо взето може да мислите за даден сървър като за човек с компютър — най-често този човек си пуска програмка, която просто share-ва към останалата част от канала някакви неща — филми, снимки, в зависимост от това какво има този човек и какво иска да ви предостави. Лошото е, че ако тръгне да си ляга и ще успи и вашия даунлоуд.

Разбира се, не всички чатъри в канала, са сървъри. Затова ще трябва да видите какви сървъри има в даден канал и как да влезете в тях. Получаването на списъка често става с команда "!list", написана в канала. По този начин ще се изпишат всички налични сървъри, придружени от кратко описание — име, тригер (команда, с която се заявява желание за връзка с DCC сървъра), колко хора са



вързани към него и разни допълнителни характеристики. Търсим такъв, който не е пълен до козирката. След това виждаме какъв тригер има (това, с което влизаме) и го въвеждаме в канала, точно както пишем и стандартна реплика. Възможно е тригерите да са от рода на "/ctcp hahahahaha !trigger-1". Просто правите един copy/paste. Приемаме DCC чата и сте вътре.

Сега е време да се огледаме къде сте попаднали и какво ви предлагат. Навигацията е подобна на DOS. Ще се появи поздравително съобщение, придружено със списък от командите, които може да използвате. Харесвате си нещо, пишете "get <пълното-името-на-файла>" и дърпате, освен ако не се окаже, че в момента има достатъчно други, който ангажират канала за download. Тогава или изчаквате, или излизате и търсите друг сървър — пишете тригера му и започвате отначало.

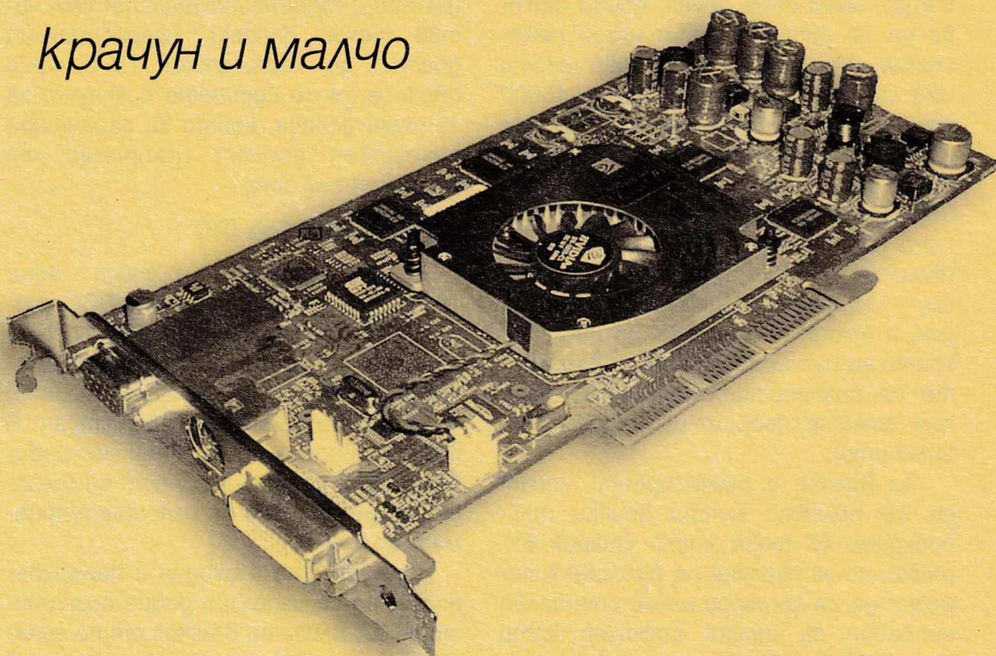
Единственият недостатък на този начин за търсене е, че трябва да имате доста дебела и стабилна връзка, тъй като повечето сървъри ще ви изхвърлят, ако накъсвате често download-ите. Можете и вие да си направите такъв DCC сървър, макар и да нямате кой знае какво да предложите. Дори и да нямате достатъчно добра връзка, ще бъдете може би едни от малкото в българското IRC пространство.

Сергей Петров

GeForce 4 Titanium и GeForce 4 MX

крачун и малчо

Поредният чип на nVidia. Както всички вече свикнахме, през пролетта на новата година идват и новите видеокарти. Този път nVidia пуска едновременно както високопроизводителната Titanium версия, така MX — вариантът за ценово-ориентираните купувачи. Доколко тези карти заслужават числото '4' след своето име ще обсъдим след малко.



Кодово име "NV25"

GF4 Ti платките ще използват този чип. Той е наследникът на NV20 (GeForce3). Основната функционална разлика между двата е в nfiniteFX архитектурата. NV25 използва нейната "версия II", добавяща втори Vertex Shader към графичните конвейери. Това ще направи възможно изграждането на 3D-обекти с двойно по-голяма сложност и детайлност, без да се намали производителността (за определено време могат да се обработят два пъти повече върхове на триъгълници, отколкото в GF3). Всъщност вторият Vertex Shader не е съвсем нов: има го още от миналата година в X-box (NV2A видео в модифициран nForce чипсет за Pentium3).

LMA (Lightspeed Memory Architecture) вече също е във версия II. Новият контролер на паметта е оптимизиран и по-ефективен. Нововъведенията тук са:

Fast-Z-Clear (познато вече от ATI Radeon 8500) — за бързо изчистване на Z-буфера. Вместо да се запълва бит по бит с нули, посредством тази функция целият буфер се нулира само един флаг, който указва, че данните вече са ненужни;

Auto Pre-Charge — клетките на DRAM паметта (на видеокартата) трябва периодично да се "зареждат", за да не загубят записаната информация. Ако това зареждане съвпадне със заявка за запис или четене, обработката на заявката се забавя до завършване на зареждането (говорим за милисекунди, но при скоростите на днешните видеокарти и това е много). LMA II използва интелигентен алгоритъм, който се опитва да предвиди към коя част от паметта ще има обръщение и я зарежда ПРЕДИ да дойде самата заявка. По този начин, когато тя дойде, паметта е готова да я изпълни и няма забавяне. Както и при процесорите, в LMA II достъпът до паметта е кеширан. GF4 има четири кеша, оптимизирани за съответния тип данни: primitive, vertex, texture, pixel.

Accuview AA е новото име на Anti-Aliasing способностите в GeForce4. Режимът 2x Quincunx в GF4 се изпълнява със същата скорост, както и при обикновения 2x, но дава осезаемо по-добра картина (при GF3 имаше известно забавяне). Освен обикновения 4x режим GF4 добавя и новия 4xS, който комбинира multisampling и supersampling методите. 4xS предоставя малко по-добро изображение, но и производителността спада (спрямо 4x), така че не винаги ще бъде добра идея да се използва.

Основният недостатък на GeForce2 Ti и GeForce3 беше липсата на поддръжка за два монитора (каквато имат Radeon 8500, както и GeForce2 MX — евтиното решение на nVidia). Неприятно е човек да си купи най-скъпата карта ($350) и въпреки това да не може да използва нещо, което е възможно при карта за $45. GF4 решава този проблем: nView не е чужда технология за NV25.

В тандем с добрите драйвери на nVidia nView предлага възможност за "клониране" (еднаква картина и на двата изхода), "разширение" (вторият изход просто добавя още пространство към desktop-а), "хоризонтално разделяне" (изображението се цепи на две половини в двата изхода, по хоризонтала) и "вертикално разделяне". Към това се прибавят и множество удобства за настройка на прозорците и desktop-а (nView Desktop Manager), както и възможност изображението да се завърти на 90° (пейзаж-портрет), 180° и 270°, което е удобно за притежателите на екзотични LCD монитори (с възможности за завъртане). nView работи с всякакви комбинации от CRT, DVI (digital video output) и TV-Out изход и то без никакви допълнителни външни чипове (2x CRT, 2x DVI, CRT+TV, DVI+TV). Конкурентът Matrox обаче все още е по-напред в поддръжката на два монитора с режима за увеличение на дадена област върху втория изход ("Zoom"), но останалите предимства на GF4 компенсират този недостатък.

Абсолютно пълна DirectX 8.1 съвместимост все още няма — GeForce4 поддържа PixelShader максимум до версия 1.3 за разлика от Radeon8500, който поддържа 1.4.

nVidia не споменават за AGP 8x и по всичко изглежда, че GF4 използва максимум AGP 4x. Въпреки това в предварителните анонси имаше информация, че AGP 8x ще се поддържа от GF4. Може би поради липсата на

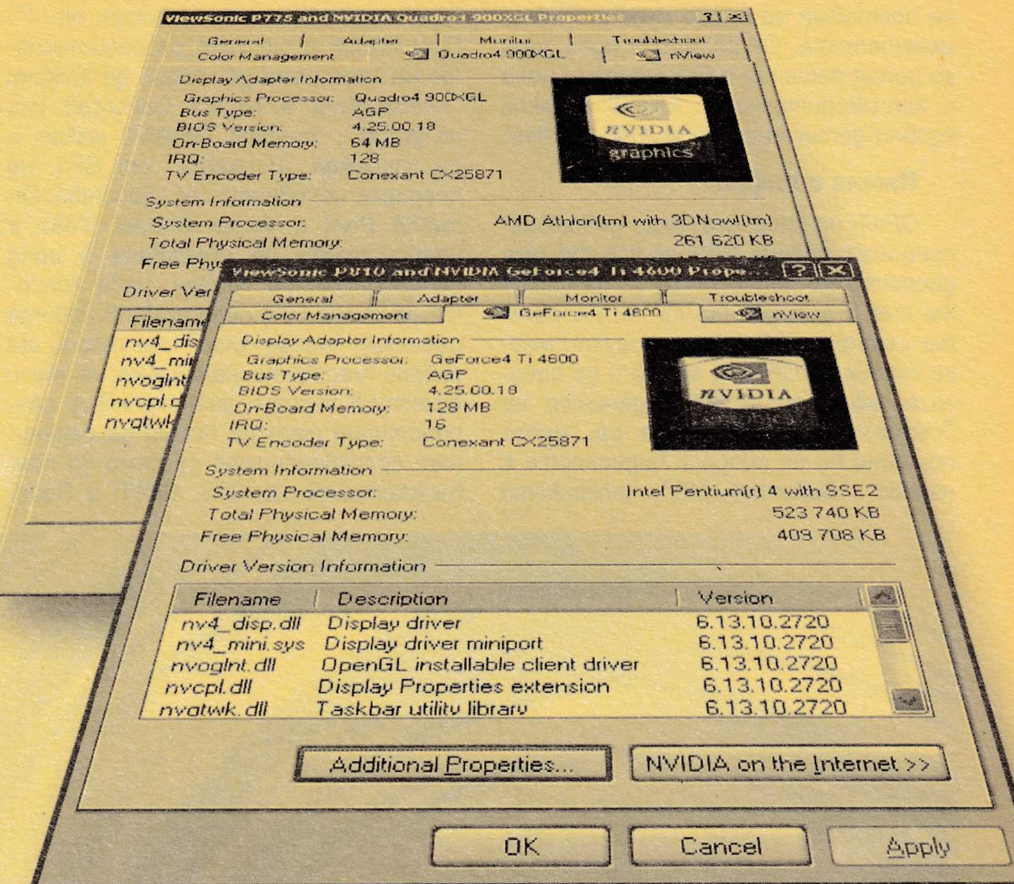
дънни платки с новия слот в момента тази функция ще се "добави" (активира) по-късно в някой GF4 Ultra модел.

Чипът се произвежда по 0.15 микронна технология, достъпът до паметта става по четири 32-битови канала (общо 128 bit). Базовите параметри на NV25 (GF4Ti) и NV20 (GF3) са едни и същи: има четири конвейера с по две текстури. NV25 е с 63 милиона транзистора, а NV20 — 57 милиона.

Кодово име "NV17"

GF4 MX платките ще използват този чип, който е доста по-близък до GF2, отколкото до GF4 и GF3. NV17 притежава всички подобрения, които има и NV25 (nView, Accuview AA, LMA II), но не само че няма nfiniteFX II (от GF4) — той няма дори и nfiniteFX (от GF3). С други думи в NV17 липсва програмируемият T&L (Transform & Lighting) модул с VertexShader и PixelShader (необходими за DirectX8) като се задоволява с обикновен DirectX7-съвместим T&L. Сериозните геймъри с поглед към бъдещите игри ще трябва да го избягват. Въпреки това GeForce4 MX (NV17) има с какво да се похвали: VPE (Video Processing Engine) — напълно хардуерна поддръжка на MPEG decoding (разкомпресиране). Това прави излишна покупката на декодер карти като Holywood Plus и подобрява качеството при пускане на DVD и VideoCD дискове (както и на MPEG2 и MPEG1 файлове; за съжаление MPEG4/DivX все още са извън "обсега" на VPE). VPE е въведен само в GeForce4 MX, а GeForce4 Titanium (NV25), макар и по-скъп, разчита на процесора за DVD decoding (е, при Athlon 2000+ не е чак такава болка за умиране).

Чипът се произвежда по 0.15 микронна технология, а достъпът до паметта става по два 64-битови канала — 128bit общо като формулата 2x64 като цяло е почти толкова ефективна колкото и 4x32 от GF4Ti. Базовите параметри на GF4MX (NV17) и GF2MX са едни и същи: има два конвейера с по два текстурни потока.



Платките

Ще се появят общо шест модела GeForce4 — три Titanium и три MX (виж таблицата).

В дизайна, предложен от nVidia, е предвиден и нископрофилен охладител/радиатор, който няма да пречи да поставите друга карта в съседния на AGP слот.

Ще се предлагат варианти с DVI (цифров изход главно за течнокристални дисплеи), VGA и TV-Out изходи, както и такива с VGA и TV-Out или с два DVI и TV-Out. "Deluxe" вариантите ще включват DVI–VGA адаптори, които позволяват да включвате обикновени CRT/VGA монитори към DVI изходите на платката.

Производителност

Поради подобренията си GF4Ti, дори когато работи на същите честоти като GF3Ti500 (240/250 MHz), е по-бърз. GF4Ti4200 ще бъде малко над GF3Ti500 и Radeon8500, GF4Ti4400 и особено GF4Ti4600 ще бъдат извън всякаква конкуренция за момента (до идването на ATI R300).

GF4MX460 има производителност, подобна на GF3Ti200, а GF4MX440 и MX420 спадат под нивото на GF2Ti. За съжаление GF4MX не е DirectX8-съвместимо решение и заради това изборът на геймърски карти драстично се намалява: в диапазона до 200$ остават GF4Ti4200, GF3 (които скоро след навлизането на GF4 ще започнат да изчезват) и новите 128MB Radeon 8500 (също и 128MB Radeon 8500XT на 300MHz, които обаче ще са по-скъпи). За хората, които

МОДЕЛИТЕ

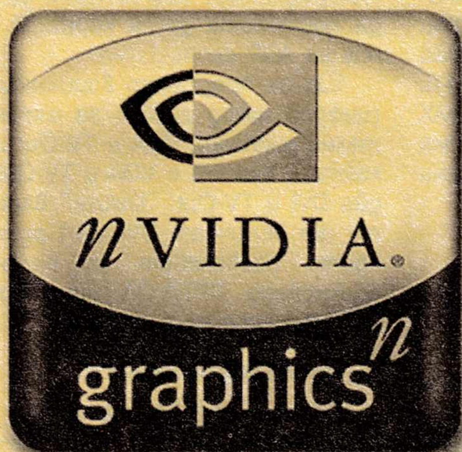
МОДЕЛ	CPU	RAM (СКОРОСТ)	RAM (ОБЕМ)	ЦЕНА
GF4 Ti4600	300 MHz	325MHz DDR (ефективни 650)	128 MB	$400
GF4 Ti4400	275 MHz	275MHz DDR (ефективни 550)	128 MB	$300
GF4 Ti4200*	225 MHz	250MHz DDR (ефективни 500)	128 MB или 64 MB	$200
GF4 MX460	300 MHz	275MHz DDR (ефективни 550)	128 MB или 64 MB	$180
GF4 MX440	270 MHz	200MHz DDR (ефективни 400)	128 MB или 64 MB	$150
GF4 MX420	250 MHz	166MHz SDR (ефективни 166)	128 MB или 64 MB	$100
GF3 Ti500 **	240 MHz	250MHz DDR (ефективни 500)	64MB	$330***
GF3 Ti200 **	175 MHz	200MHz DDR (ефективни 400)	64MB или 128 MB	$220***
GF2 Ti **	250 MHz	200MHz DDR (ефективни 400)	64MB или 32 MB	$100***
GF2MX400 **	200 MHz	166MHz SDR (ефективни 166)	64MB или 32 MB	$65 ***

* Предвижда се Ti4200 да се появи с известно закъснение
** За сравнение
*** Цена преди пускането на GeForce4

не поставят на първо място 3D-възможностите, GF4MX440 е едно много добро решение с балансирани цена и производителност, както и някои удобни допълнения като VPE и nView.

Имена и цифри

GF4Ti не предлага нищо революционно ново спрямо GF3, но все пак има достатъчно подобрения, за да заслужи име с пореден номер '4'. По своята същност GF4MX е продукт, много близък до GF2MX, макар и да предлага някои от нововъведенията на "серия четири". Разбира се, много по-лесно би се продала видеокарта с надпис "GeForce4 MX", отколкото "GeForce2 MX с някои екстри от 4". Проблемът е, че сега разработчиците на игри няма да могат да кажат: "необходима е карта GeForce3 или по-добра", защото GF4MX, макар и да изглежда "по-добра" от GF3, не предлага основното му свойство: DirectX8 Pixel и Vertex Shader. Това е предпоставка за объркване и сред потребителите. Освен това липсата на пълна DX8 поддръжка в новото решение "нисък клас" на nVidia ще забави масовото навлизане на тези ефекти в игрите, защото някои разработчици няма да искат да ограничат произведенията си само до притежателите на GF3, GF4Ti и Radeon8500 (които са скъпи и съответно не толкова разпространени, колкото MX картите).



GeForce4 навсякъде

За производителите на преносими компютри са предвидени GeForce4 Go чипове — Go440, Go420 и Go410, които на практика са GF4MX с по-малки тактови честоти и работещи с по-ниско напрежение (оттам и по-малка консумация). Поддържат PowerMizer технология за пестене на енергия (подобно на PowerNow и SpeedStep при процесорите на AMD и Intel) с три стъпки: максимум производителност, минимум консумация и средна (в това отношение PowerNow е по-добра, има 15 стъпки и може да превключва автоматично между тях в зависимост от натоварването). Ще има GeForce4Go модификации с DDR RAM чипове в корпуса (16MB, 32MB и 64MB), както и вариант само с външна памет.

Очаква се да излязат и Quadro4 платки на ELSA, предназначени за тежки графични приложения и мощни работни станции. Те ще са базирани на GF4 Titanium чипове. Възможно е да видим и по-евтини Quadro4, базирани на GF4 MX, както и уникатa на nVidia/Fujitsu-Siemens: "преносима работна станция" — лаптоп с Quadro4 Go (базиран на GeForce4 Go, което си е GF4 MX).

GF4 Ti и GF4 MX ще се предлагат и в някои макинтоши на Apple. X-box така или иначе използва нещо подобно на GF4 Ti — NV2A графиката.

Необхванат остана само един пазарен сегмент: интегрираните чипсети. Най-късно през май Intel, SiS и VIA ще представят чипсети с нови графични ядра (i845G, SiS330, S3 Zeotrope). По това време трябва да са готови и първите чипсети на ATI (за Pentium4 и Athlon) A4 и A3 с Radeon (все още не е ясно 7500 или 8500, но първият е по-вероятен). Само откъм лагера на ALi/Trident е тихо.

Със сигурност ще получим и нов nForce от nVidia. Разликата между контролерите на паметта на GF4Ti (4 канала по 32 бита) и GF4MX (два канала по 64 бита) показва точно това: сегашният nForce също е с два канала по 64 бита, както GF4MX, тоест няма да представлява проблем GF4MX да бъде вграден в nForce4 (или както го кръстят). От новия чипсет освен NV17 видео можем да очакваме DDR333 (PC2700), USB2.0, ATA133, v.92 и евентуално AGP 8x поддръжка.

Стоян Спахиев

Ion Storm

как сбъднатите мечти се превръщат в кошмари




"... разработвайки три заглавия с помощта на трима от най-добрите дизайнери в индустрията, Ion Storm ще промени представата за правене на компютърно забавление. Обградени от най-добрите програмисти, художници и левъл дизайнери, Джон Ромеро, Том Хол и Уорън Спектър създават революционни заглавия, които надхвърлят границите на традиционните жанрове със своя иновативен дизайн и педантично внимание към детайлите. Елитният екип на Ion Storm пресъздава уникалните дизайнерски виждания за живота...

Бла, бла. Сладникав пъблик рилейшънс боклук. Този текст можете да прочетете на адрес www.ionstorm.com. Това са въвеждащите думи към историята на компанията, имала претенциите да се превърне в геймърски еталон. Компанията, създадена от геймъри за геймъри. Геймфирмата, която си постави за цел да скъса с общото клише за добре смазаната бюрократична компания, която по един и същи начин би бълвала от своите поточни линии както софтуер и компютърни игри, така и шампоани и сапуни. Уви! Мечтите са едно, а строгата корпоративна реалност — нещо съвсем друго.

През 1996 година всичко изглеждаше съвсем различно. Тогава, в зората на прохождащата интернет икономика, във времето на Quake и Warcraft, в харизматичния и изпълнен с цифрова тайнственост компютърен свят геймидолът Джон Ромеро реши да превърне в реалност своя блян, наречен Ion Storm. Заедно с Том Хол и Уорън Спектър той напусна id Software, въпреки че тримата бяха на върха на славата си. Те имаха мечта — да направят нещо невиждано досега, да създадат игри, които никой не си е представял до момента, да измислят немислимото...

Голямата идея увлече и други кадри от id. Новото при Ion Storm беше, че се дава шанс дори на млади, талантливи геймъри, членове на небезизвестната Quake Community. На всеки готин пич с талант, осмелил се да представи свой проект. В свръхлуксозния офис на Ion Storm в Далас се събраха хора от всякакви религии, социален статус и образование. Общото между тях — всеки можеше да се похвали с нестандартно мислене и бликащи потоци креативно мислене.

Използвайки стабилния финансов гръб на Eidos Interactive, Ромеро и компания здраво се захващат за работа. Високи заплати, малка кинозала в офиса, маси за билярд, та дори баня за съвестните и всеотдайни работници на фирмата — нищо не е спестено. Всички им завиждаха и същевременно им се възхищаваха — те бяха тези, които се осмелиха да счупят клишето на "белите якички". Те бяха геймърите, които щяха да докажат на света, че не ти е нужна научна степен от Харвард, за да живееш един по-добър и изпълнен с предизвикателства живот.

Не закъсня и появата на първия голям проект — Daikatana. Това трябваше да бъде 3D-екшънът с главно "Е". С увлекателна история, разнообразен дизайн на отделните нива, много оръжия и по-добър изкуствен интелект. Ентусиазмът в работата и очакванията към новото отроче на Ромеро обаче не продължиха дълго. Увлечени в безкрайни детмачове, работниците на Ion Storm закъсняваха с работата си. Първоначално обявена за 1998 г., Daikatana се появи чак през 2000-та година и се оказа пълна катастрофа. Играта изглеждаше някак вехта. От креативността нямаше и следа. В този момент много от разочарованите геймъри си спомниха и Dominion: Storm Over Gift 3 — първият проект на Ion Storm, който за всеобщо разочаровани се оказа грозен, скучен и тривиален клонинг на Command&Conquer.

През всичкото това време натискът върху Ion Storm нарастваше, а слуховете, клюките и злонамерените коментари се превръщаха в ежедневие. Появата на Daikatana беше затъмнена от друг проект на Ion Storm — Deus Ex. Направена за далеч по-малко време и без много шум, тази игра се хареса на публиката и дори засенчи основния проект на даласките дивелъпъри. Конфликт на интереси и прекомерни финансови очаквания предизвикаха първите сътресения във фирмата още преди две години. Мнозина си тръгнаха така, както дойдоха — някак естествено и подразбиращо се. Началото на края бе предизвестено...

Текстът на сайта на Ion Storm вече е само спомен от миналото, а фактът, че още не е махнат, е достатъчно красноречив. Причината — Ion Storm на практика вече не съществува. През миналото лято Ромеро беше освободен от поста си, а това, което оцеля от фирмата, се превърна просто в поредния клон на компанията-майка Eidos Interactive. Далаският офис вече е минало. Оцеляха единствено разработчиците в Остин. Както се казва — победителите се определят по резултатите. Уорън Спектър без много шум създаде Deus Ex, който прати Ромеро и неговите издънили се проекти в "дъвета глуха". Какво да се прави — това е просто бизнес. Нищо лично...

Александър Бойчев

P.S. На адрес www.buzzle.com/editorials/1-2-2002-8909.asp можете да прочетете интересната гледна точка на Кристиан Дивайн – един от сценаристите в Ion Storm, който е приятел от детинство с Джон Ромеро.

PC Cheats & Tricks

BLACK & WHITE
CREATURE ISLAND

Easter eggs

Първоаприлски трик:

Ако по време на игра датата на часовника Ви показва, че е първи април (денят на шегата и глупците), чудовището Ви ще оставя ухилени отпечатъци от краката си, вместо стандартните лапи. А ако не е 1 април, просто променете датата на часовника си, за да постигнете същия ефект!

Vertigo For the Evil

Започнете tutorial-а и изчакайте подсъзнанията Ви да спрат да говорят. Започнете да описвате с курсора кръгове, докато на демончето не му се завие свят и не започнат да му се въртят звездички около главата.

Alter time

Задръжте [Alt] и натиснете 1, за да забавите скоростта или [Alt] + 2, за да я ускорите.

Food/Wood Bug

Когато използвате wood miracle, бързо преместете курсора на друга сграда и кликнете върху нея, така ще получите около 40 000 дървен материал, същото е и с чудото за храна.

Dungeon Keeper

Ако минете бързо tutorial-а, храмът ви ще е изрисуван със символи от Dungeon Keeper 2.

Безкрайни food и wood

Активирайте Food или Wood чудо. Задръжте ръката си над village store или workshop-а и бързо-бързо натиснете десния бутон.

Топка за плаж, боулинг топка, кегли

Идете в God's Playground (натиснете [F2] по време на игра) и бързо излезте, натискайки [Esc]. Огледайте е за малкия остров до големия. Zoom-нете до него и завъртете камерата така, че да го виждате, а в далечината да се вижда континентът — ако го направите правилно, на острова ще се появят няколко топки и кегли с усмихнати личица на тях.

Лесна победа

Научете се да използвате трика с неизчерпаемо чудо за дървета и след това с огнени топки изгорете всички гори на острова — така другият бог няма да може да строи (няма да има материал) и става лесен за побеждаване.

Bwa-a-a-a-h-a-h-a-h-a-h-a...

Живи скелети в селото

Ако сте решили да събудите некромантското в себе си, трябва да имате две неща: чудото **teleport** и желанието да убивате хора.

Стъпка1: убийте някого (без да използвате огнена топка)

Стъпка2: огледайте се за останалия скелет [освен ако не искате да си направите зомби]

Стъпка3: отворете два телепорта.

Стъпка4: пуснете скелета и един жив в телепортера

Стъпка5: когато излязат от него, ще легнат да спят, след като се събудят ще имате живи скелетчета в града си. Ако искате подпалени тела, направете същото, но използвайте огнени магии, за да ги убиете.

South Park Spoof

Оставете играта известно време да върви без да мърдате курсора и ще чуете гласа на Chief от South Park.

STAR WARS
STAR FIGHTER

OVERSEER — отключва всичко
BLUENSF — таен кораб
DIRECTOR — директор
SIMON — Simon's Pictures
James — Jame's Work
ANDREW — всички Multiplayer нива
HEROES — снимка на екипа
SHOTS — default Screen
MINIME — безкрайна енергия
WOZ — Christmas Video
JARJAR — Обърнати с главата надолу бутони
SHIPS — отваряне на цялата Gallery

DISCIPLES II
DARK PROPHECY

По време на игра натиснете [Enter] и въведете желания чийт:

moneyfornothing — маната и златото стават 9999
borntorun — безкрайно движение по картата
help! — лекува всички същества в групата ви
wearethechampions — печелите мисията
loser — губите мисията
herecomesthesun — отваря цялата карта
paintitblack — скрива картата
anotherbrickinthewall — позволява да строите по няколко сгради на ход
givepeaceachance — мир с всички нации
badtothebone — обявявате война на всички нации
cometogether — съюз с всички нации
jump — опитът на всички герои се качва с едно ниво
stairwaytoheaven — качване на ниво

HOOLIGANS
STORM OVER EUROPE

По време на игра задръжте бутона CONTROL и напишете един от изброените чийтове:

broodjekroket
frikandel
frietjewaterfiets
bereklauw
hamburger
mexicanosate
vlammetjes
shaslick
kipkorn
kaassoufle
patatmet
frietspeciaal
frietjeoorlogmetuitjes
stamppot
boerenkoolmetworst

КЛАСАЦИИ с durex

PC Mania Top10

1.	**Counter-Strike**	**15,70%**
2.	**FIFA 2002**	**15,35%**
3.	**Wolfenstein 3**	**10,10%**
4.	BroodWar	8,08%
5.	Diablo 2: LoD	7,85%
6.	Alien vs. Predator 2	5,08%
7.	Medal oh Honor	4,90%
8.	RA 2: Yuri`s Revenge	4,39%
9.	Heroes 3: Wake of Gods	3,64%
10.	Civilization III	2,94%
	Други	21,97%

А беше време... Отегчени от залелите ни по коледните празници игри, всички имахме нужда от свежа глътка въздух. За вас въздух, за нас — тежка работа, се чуват въздишки от редакцията. Counter-Strike успя да надделее в геймърските предпочитания през този месец има-няма с едни гърди. Явно някоя геймърка е дала своята лепта за каузата... През полувремето фифаджиите явно почиват и това май се оказа почти фатално за тяхната любима занимавка, макар и със съвсем малко. Надолу по местата изненадите са няколко, но не чак толкова фрапиращи. Основната от тях е спадналата популярност на Yuri`s Revenge. Осмото място навява тежки мисли в главите на всички почитатели на Westwood и спомени за едни по-добри времена. Ако не броим "вечния" Counter-Strike", Return to Castle Wolfestein отново е най-предпочитаният триизмерен екшън, заковал се стотина гласа под FIFA-та. Говорихме си за изненада?! Да, Diablo е на пето място, една степен пониско в сравнение с предходната класация. От появилите се през миналия месец игри единствено Medal of Honor (заслужено) "влетя" в чарта и заема достойната седма позиция. Но все пак статуквото се запазва. Интригата през тези лениви зимни месеци е позаспала. Иде пролет, дали няма да сме свидетели на нов разтърсващ обрат? Къде си, Heroes 4...?

И не забравяйте да гласувате — www.pcmania.bg

Бихте ли си хванали гадже-геймърка? Явно всеки играч мечтае за онази кръшна, сексапилна и неустоима девойка, която заслепява мъжкото съзнание, но и винаги е готова за кратък или бърз BroodWar, Quake, Worms или нещо подобно преди... лягане. Но мечтите са едно, реалността друго. Всъщност това надмощие е привидно. Простата аритметика показва, че мнозина от вас изпитват екзистенциален страх пред възможността някой да им заеме собственото ценно, обично и най-добро PC. Или пък въздишат по сексапила на недостижимата Кака Лара. Но какво да се прави — хардуерна несъвместимост, разбираш ли...

PC Mania

Бихте ли си хванали гадже-геймър(ка)?

Естествено, тъкмо си търся партньор за deathmatch	**34,54%**
Може, но само ако е като Лара Крофт	**23,71%**
Не ми трябва гадже — имам си PC	**10,95%**
Не мога да кажа, преди да съм опитал	9,41%
Геймърството и гаджетата са несъвместими	9,02%
В никакъв случай - ще ми окупира PC-то	6,44%
Какво е това геймър(ка)	5,93%



pisma@pcmania.bg

ЛИРИКА, ПАК

Реших да напиша едно стихотворение за любимата си игра в момента (яко съм се вманиачил) – STARCRAFT

От Велизар Добрев
[sly]Dodgy_TOSS
<dobrev@ biscom.net>

ОДА ЗА ПРОТОСА

Кучета прииждат, хидрите ръмжат,
без оверлорд от Дарк'а ми всички ще измрат.
Маринки в комплект със медички нападат,
от ривъра грозно в калта изпопадат,
гадини от Зергската база прииижат,
кучета и хидри живи се не виждат.
Зергската база започва да кърви,
а теранската иако гори ли гори.
Армията на Протоса смила врагът,
трупове остават след славния й път.
Корсари избиват на зерг оверлорди,
те хранят на зерга опасните орди.
И хидри и кучета смъртта си намират,
сред бури и скаутове безславно измират.
Маринка на топло във бункера седи,
но скоро бункера започва да гори,
спокоен напада невидимият Дарк,
разбива постройката на теранския си враг,
марини се пуцат с кучаци и мрат,
арконите смазват набързо врагът.
Теранската база,след дропа изчезна,
някой сърдит от играта излезна.
И зерга разбит бе в познатия стил,
С пехота и по въздух го бях аз избил.
На протоса армията смели врагът,
във Batlle Net напредва по славният и път.

Е-е-ех, откога лиричната страна на читателите беше заспала и никой не беше изпращал свое творчество в мерена реч! Тези стихове, макар и без особена литературна стойност, донесоха чувство на пролет и разсякоха обичайния софийски прах.

АБОНАМЕНТНИ МЪКИ

Преди около седмица изпратих абонамент от вашия сайт за шест броя без диск. Там пишеше, че при мен ще дойде специален куриер и ще ме абонира. Е, при мен не дойде този куриер, а вместо това днеска дойде новият Ви брой с диск без никой да е идвал да ме абонира. И се притеснявам да не е станала някаква грешка. Моля да ми обясните

Ваш верен фен EVIL
Николай Кепов
<devilchoto@ top.bg>

Значи си получил списание без пари. Все пак е по-добре отколкото да ти вземат парите, а да не ти донесат списание. Представяш ли си и да го бяха донесли на съседката от горния етаж... Всичко това се случва и са, как да ги наречем – грешки на растежа :-)

Вярно, че фирмата, която разпространява абонамента, нещо трудно смогва да обработи купищата списания напоследък. Но ти не се кахъри. Очакваме преди да е свършил абонаментът, в рамките на не повече от 5-6 месеца, "специалният куриер" да мине, да ти разпише една мазна хартийка, да ти вземе парите, да ни ги донесе някак и всички ние да въздъхнем с облекчение.

ЧУВСТВЕНО И ЛИЧНО

Здравейте, PC Mania,

Часът е 10:00, а датата 29 януари 2002 – денят, в който имам контролно по география.

Чета списанието и си викам, "ей-сега ставам, ей-сега", ама – колко много ме кефи и от страница на страница намирам нещо мое и по-близко до мен. Ще ми се размине шестицата на контролното, но това не е чак толкова важно. Не, че съм занемарил ученето, ама... Та да ви кажа. Възхищавам се на Майк, писателя на писмо в миналата PC Mania. Направо ме разчувства и ако има нещо мейл или поща, ако публикувате това писмо и той го прочете, да си остави координати или да ми пише да се запознаем на P_man32@ abv.bg.

Така, сега искам да ви питам нещо. Ако знаете колко горе-долу е процентът от игрите, тръгващи с емулатори от PSX на PC и трябва ли да са оригинални.

Мерси.

Петко Динков
<p_man32@ abv.bg>

Безкрайно положително е твоето желание да споделиш с нас твоите учебно-образователни теготи, Петко. Но ти ни разказваш и за емоционалните си преживявания... Дали Майк ще ти откликне на мейла?! Ако ли не, не тъгувай, поне контролното по география си струваше. Нали?!

За емулаторите на PSX-игри може да се каже, че те се правят с идеята максимално количество "конзолни" творения да вървят на настолния ти компютър. Т.е. повечето тръгват. Терминът "оригинални" е интересен – Sony доскоро съдеше и дори купуваше (за да бъдат закрити след това) разработчици на емулатори за PSX-заглавия. Така че може би можеш и сам да си отговориш, предполагам...

ФЕНСКИ

Геймъри(ки) от най-якото списание (няма смисъл да се залъгваме) за игри в България, пише ви Жорката Петров от София относно два проблема.

1. Позната тема е манията по C-S и аз лично съм голям фен, но наскоро опитах други игри и бях изумен от факта, че и те имат какво да предложат. Искрено препоръчвам на всички C-S маниаци да пробват нещо ново и различно от рода на: Empire Earth, Return to Castle Wolfenstein, S.W.I.N.E., Soul Reaver, Commandos 2: Man of Courage, Stronhold; Throne of Darkness и др.

2. Второто нещо, за което ви пиша, е невероятният ви Cyber Comics. Защо така изведнъж го сменихте? Познавам много хора (вкл. и мен), които почти само за комикса си купуваха списанието. Всеки се потеше от кеф пред яката пичка (моите поздравления на художниците), а историята свърши глуповатичко. Ако нямате големи планове, ви моля, когато пак сменяте комикса, да пуснете за герой пак някоя мацка.

Горе-долу е това. Поддържай-

те добрата работа.

P.P. Жълтите страници са джакпот, браво!!!

Ваш покорен фен: GP-DIADI
PACO FOREVER
Георги Петров
petrov4o@ abv.bg

Хе, Жорка! И ти ли, брате?! И ти ли се усети за нещо, за което от половин година си говорим, а именно – аман от еднообразието на контрите, опитайте нещо по-различно! Така като гледам, ти бая си разведрил геймърското си ежедневие и си праскал игрички коя от коя по-хубава. Е, малко си позагърбил FIFA-та, но това мога да го разбера. Все пак не всеки контраджия разбира под шут точно шут...

Комиксът, Жорка, свърши. И колкото да ти е неприятно (и за нас беше изненада внезапния сюжетен обрат), сега е време за подвизите на Ал`Кхали. Пък и в какъв точно смисъл, казваш, си се потил пред яката типка в сайбер-приключението?! Щото, съгласи се, не е прилично да се правят такива неща! Пък и казваш, че сте били много хора, значи групово... Едно време за такова нещо от училище са изключвали, ама слава богу живеем в нормално (може би) време.

УНИЖЕНИТЕ И ОСКЪРБЕНИТЕ

From: <zebron@mail.bg>
To: <pisma@pcmania.bg>
Date: February 8, 2002

Темата за некомпетентността може да се разисква в светлината на почти всичко от заобикалящия ни свят – от политиката, през криминалната хроника, та чак до геймърството и специализирана преса. Каква трябва да бъде тя, какво е нейното положение в момента в България и различава ли се особено от тази в напредналите капиталистически държави?

Прикриването на издънките, ругаенето на тези, които ти помагат да вървиш напред и да се развиваш, също така евтините хитринки, само допринасят за по-ясната индикация, че в дадената медия, липсва не само професионализъм, но и елементарна форма на уважение към аудиторията.

Такъв е случаят с PC Mania, чиито нов авторски екип за по-малко от година и половина успя да постави нови еталони за некомпетентност и арогантност. Искам да не бъда голословен и да подкрепя думите си с конкретни факти, затова без никакви заобикалки ще представя част от творческите недомислици, появили се на страниците на въпросното издание, или на сайта му в Интернет. Има ли водолази в Арканум? Има ли Duke Nukem: Manhattan Project? Защо не писахме нищо за Tekken 3 за PC и The World is Not Enough за PC? Къде е футуристичният 3D шутър Probe на Ion Storm?

Новите попълнения в екипа на PC Mania, може би, с течение на времето щяха да влязат в час, ако им бе даден шанс и подходяща атмосфера да се развиват. Но, уви, дори тези, в които се долавя някакъв потенциал, са насъскани от шефовете си срещу конкурентните издания. От тях се иска да взимат по няколко стъпала наведнъж, но това безразсъдно гонене по стълбичката нагоре на редакторите от конкуренцията, които са врели и кипели в бранша, често води до падания, от които страдат читателите в ролята им на хронически лъгани и дезинформирани.

Zebron
<zebron@ mail.bg>

Скъпи Zebron,

Нещо си объркал изданията и заглавията, а в главата ти е пълна каша. Мисля, че хроническата дезинформираност е най-малкият проблем при теб.

По-скоро страдаш от хронично недоспиване, придружено с прекомерна употреба на цигари и кафета, които са твърде вредни за хора с изопнати нерви. Повече разходки на чист въздух и здрава храна ще се отразят много добре на ранимата ти душа. Намери си гадже! Опитай се да спиш следобед до 16:30 и като станеш – не пиши в несъбудено състояние. :-) В напредналите капиталистически държави за такива неща уволняват. Наблегни повече на Тycoon-ите и риболовните симулатори. Избягвай игрите с насилие и най-важното – по-малко Mortal Kombat и всякакви подобни тупалки!

Бъди здрав,
Scuba Diver

бел. ред. Tekken 3 (не става дума за емулатор) и The World Is Not Enough не са излизали за PC, а 3D-шутърът Probe на Ion Storm не съществува.

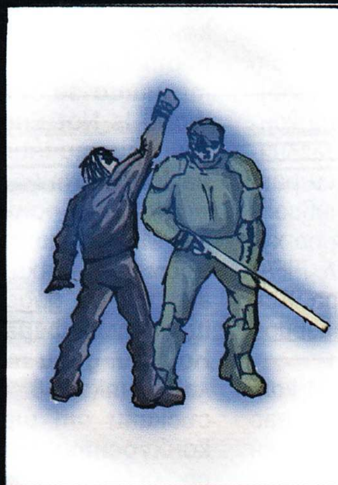
КНИГА ЗА ПЪТЯ

Журнал Ал'Кхали - бележка

"... Преди три дни Баскар взе първата от трите руни, отключващи извора на магията. Пътят пред мен бе ясен - да намеря другите две и да спра Факраадж. Усещах силата на втората руна на север..."







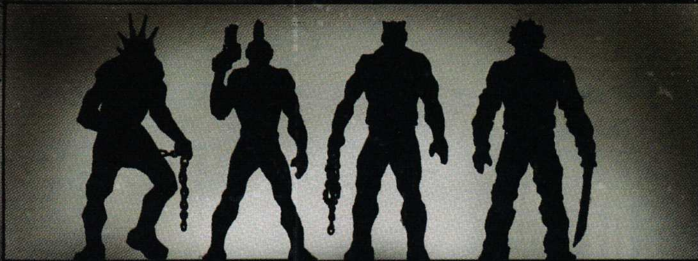








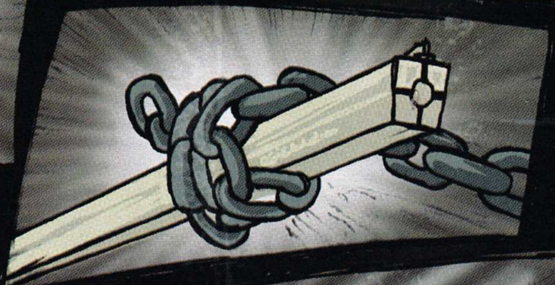






Май търсите нещо?









Не мърдай, и без резки движения!
Виж татуировките! Култът на дракона - останаха да те чакат в засада...





















Аз зная къде е! Далеч, на север. Трябва да стигнем до там.

Журнал Ал'Кхали - бележка

"... Намерих нов приятел... или той намери мен. Това място е прекалено объркано и тепърва започвам да го разбирам...."

СЛЕДВА ...

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на 986-14-93 и 986-38-19

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: Виртуала - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), Корубата - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), Храма - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), Уест - ул. "Тутракан" №4 **Монтана**: ул. "Иван Аврамов" №9, **Пловдив:** "Петко Д. Петков" №12 **София:** Мрежата - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев, Маската - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, Микроинвест - ул. "Опълченска", PC Mania - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), Матрицата - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, Микрофон и Мишка - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", Инферно - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, Кобо - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин Canadian Technology в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купуваме 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието.

Още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 46-50-63, 944-45-70**

PC Mania 3/2002 # 1

ИГРИ

Capitalism II - Economic simulation
Disciples II: Dark Prophecy - Strategy
Moto Racer 3 - Racing
Shadow Force: Razor Unit - Action
Sid Meier's SimGolf - Golf simulation
Ski Jump 2002 - Sport

ЕКСТРИ

Belot - Бридж белот. Много добър интелект на компютърните опоненти. Възможност за игра в локална мрежа до 4 души. Help файл с официалните правила на играта "бридж белот", полезни съвети и тактики за игра. Удобен интерфейс изцяло на български с възможност за смяна между кирилица и латиница. Задължителен за всеки офис :-) Автор: Валентин Цеков, студент по Информатика във Великотърновския университет, http://belot.hit.bg
Cheatbook 4.0 + ъпдейт за 02/2002
DirectX 8.1
DivX 4.12 - кодек за част от трейлърите
EETC2 - MOD за Half-Life

ТРЕЙЛЪРИ

Iron Storm, Star Wars: Jedi Knight 2
Hooligans, Kreed

ПРОГРАМИ

Easy CD-DA Extractor 4.6.1 - Сваля WAV и MP3 файлове от аудио CD или DVDs. На български език!
OpenOffice.org - Безплатен офис пакет, съвместим с MS Office. Разработката е на базата на Star Office. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Freeware
SANDRA Pro 2002 - Бенчмарк и диагностика.
3-D Angel Fish 4.0 - Скриинсейвър - аквариум. ОС: Windows 95/98/Me/2000/XP, Demo
Anti-Trojan 5.5.372 - Намира и премахва троянски коне. **BeFaster 2.74** - Оптимизира интернет връзката и увеличава скоростта.
Fresh Diagnose 3.00 - Диагностика за вашия софтуер и хардуер.
Quintessential Player 3.33 - Симпатичен аудио плейър.
Moove 3D Chat 1.9 - 3D чат. ОС: Windows 95/98/Me/2000/XP, Freeware
Microsoft Games SafeDisc Windows XP Fix
Windows Commander 5.0 - Нова версия на най-якия файл мениджър! На български език!
XnView 1.25 - Графичен редактор и конвертор. Поддържа над 340 формата!

PC Mania 3/2002 # 2

ИГРИ

IL-2 Sturmovik - Flight simulator
Mall Tycoon - Economic simulation
Warlords Battlecry II - RTS
Worms Blast - Strategy

ТРЕЙЛЪРИ

Age of Mythology
Dead or Alive 3
Final Fantasy XI
Hitman 2
Lethal Dreams
Paradise Cracked
C&C Renegade "The Scorpion Hunters"
WarCraft 3 (High Quality)
Бандата на Оушън
Блек Хоук
Властелинът на пръстените - Задругата на пръстена

ПРОГРАМИ

AntiVir PE - Безплатна антивирусна програма, най-новата версия.
Trillian 0.724 - Най-новата версия на популярната програма за чат с поддръжка на IRC, AIM, ICQ, MSN и Yahoo Messenger.
SnagIt 6.0.1 - Сваля скрийншоти и видео.
Sygate Personal Firewall 4.2 - Защита от хакери.
mIRC 6.01 - Най-популярната програма за чат.

Може да си изрежете обложка за диска!



БРОЙ 3 (47), МАРТ 2002

Автори
Александър Бойчев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

Художник на комикса
Димитър Ицков

Дизайн и предпечат
Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция
София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Катерина Цанова

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Ъпгрейд
Canadian Technology
http://www.cantech.bg

Дисковете са произведени от
CHSL България

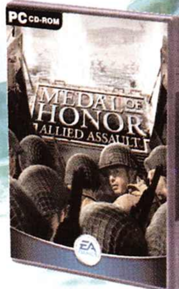
Печат
PRINT BY ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

- Alone in the Dark 4 ....77,00 лв
- **Aliens vs Predator 2 ....69,95 лв**
- **Arcanum ....69,95 лв**
- Armored Fist 3 ....15,00 лв
- **Battle Realms ....73,00 лв**
- **Baldur's Gate II Collector's Edition ....54,00 лв**
- **Black & White ....69,95 лв**
- Blizzard Gift Pack (StarCraft, Brood War, Diablo, Warcraft 2) .63,00 лв
- C&C: Red Alert 2: Yuri's Revenge .54,00 лв
- C&C: Red Alert 2 ....77,00 лв
- C&C Tiberian Sun ....34,00 лв
- Carmageddon TDR 2000 ....34,00 лв
- Ceasar III ....24,00 лв
- **Civilization III ....69,95 лв**
- Clive Barker's Undying ....77,00 лв
- Colin McRae Rally 2.0 ....54,00 лв
- Comanche 3 ....15,00 лв
- **Comanche 4 ....44,99 лв**
- Delta Force ....15,00 лв
- Delta Force 2 ....19,90 лв
- **Delta Force 3: Land Warrior .34,99 лв**
- Diablo ....19,90 лв
- **Diablo 2 ....59,95 лв**
- **Diablo 2 Lord of Destruction .54,00 лв**
- Diskworld Noir ....34,00 лв
- Echelon ....19,90 лв
- **Empire Earth ....69,95 лв**
- Evil Islands ....73,00 лв
- **F1 2001 ....69,95 лв**
- F1 Racing ....69,95 лв
- F-18: Precision Strike Fighter .59,95 лв
- F-22: Lighting 3 ....15,00 лв
- **FIFA 2002 ....77,00 лв**
- Future Cop: LAPD ....24,00 лв
- Gabriel Knight 3 ....24,00 лв
- Gothic ....69,95 лв
- Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy .27,50 лв
- GTA 2 ....34,00 лв
- Gunlock ....59,90 лв
- Gunman Chronicles ....24,00 лв
- Grand Prix Legends ....24,00 лв
- **HalfLife Generation (Half Life, Oposing Force, Counter-Strike) .73,00 лв**
- Heavy Metal F.A.K.K. 2 ....34,00 лв
- **Harry Potter and the Philosopher's Stone ....69,95 лв**
- Hired Team ....9,80 лв
- Homeworld ....19,90 лв
- Homeworld – Cataclysm ....54,00 лв
- I-War 2: Edge of Chaos ....77,00 лв
- Icewind Dale ....54,00 лв
- Icewind Dale: Heart Of Winter .44,00 лв
- Imperium Galactica ....19,90 лв
- Insane ....44,00 лв
- Leadfoot ....63,00 лв
- **Max Payne ....77,00 лв**
- Master of Atlantis: Poseidon .44,00 лв
- **Mat Hoffman's Pro BMX ....77,00 лв**
- Medal of Honor: Allied Assault .69,95 лв
- Merchant Prince II ....69,95 лв
- Messiah ....44,00 лв
- MiG-29 Fulcrum ....15,00 лв
- **Motoracer 3 ....99,50 лв**
- Myth III: The Wolf Age ....69,95 лв
- NFS 4: Road Challenge ....27,50 лв
- **NFS 5: Porsche 2000 ....69,95 лв**
- NHL 2002 ....99,50 лв
- **Nox ....19,90 лв**
- Nuclear Strike ....17,00 лв
- Oni ....69,95 лв
- Operation Flashpoint GOLD ....83,00 лв
- Original War ....73,00 лв
- Outlive ....69,95 лв
- Pharaoh ....24,00 лв
- **Quake III Arena ....59,95 лв**
- Riven ....24,00 лв
- **Return to Castle Wolfenstein .83,00 лв**
- Rollcage Stage 2 ....27,50 лв
- Rune ....73,00 лв
- **Schizm ....49,99 лв**
- Screamer 4x4 ....63,00 лв
- Shogun: The Mongol Invasion .54,00 лв
- **Serious Sam ....54,00 лв**
- Settlers III Gold ....34,00 лв
- Settlers IV ....69,95 лв
- Severance ....44,00 лв
- Solider of Fortune (Special Edition) ....44,00 лв
- Sport Car GT ....27,50 лв
- **StarCraft + Brood War ....54,00 лв**
- **Stronghold ....77,00 лв**
- Sub Command ....69,95 лв
- Superbikes 2001 ....44,00 лв
- **Super Cars Street Chalange .69,95 лв**
- Supreme Snowbording ....34,00 лв
- SWAT 3 Elite Edition ....19,90 лв
- The Sims ....69,95 лв
- The Sims: House party ....37,00 лв
- The Sims: Hot Date ....44,00 лв
- The Sims: Livin' It Up ....37,00 лв
- Tony Hawk's Pro Scater 2 ....77,00 лв
- Tribes 2 ....44,00 лв
- Tropico ....73,00 лв
- Throne of Darkness ....69,95 лв
- **Tzar ....19,90 лв**
- Unreal Tournment ....34,00 лв
- **Ultimate Doom ....27,50 лв**
- **Ultimate Quake ....77,00 лв**
- Warcraft II Battlenet Edition .19,00 лв
- Warlords Battlecry ....24,00 лв
- Zeus: Master of Olympus GOLD ....54,00 лв
- Ghost Recon ....73,00 лв

РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

НАЙ-ДОБРАТА ИГРА, ПОСВЕТЕНА НА ВТОРАТА СВЕТОВНА ВОЙНА!



69,95 лв. 2 ДИСКА

Ако „Спасяването на редник Райън" е сред любимите ви кино-класики, да пропуснете Medal of Honor би означало да се откажете от възможността да изпитате на живо тръпката от този невероятен филм.

- Над 30 нива в 6 обширни, вълнуващи мисии.
- Детайлна възстановка на ключови арени от Втората световна война – северна Африка, Норвегия, окупирана Франция и Германия.
- Автентичен арсенал от над 20 оръжия, използвани и от двете основни страни в сблъсъка.
- Мултиплеър игрите по Интернет или в локална мрежа, поддържат до 32 участника

НОВА ЦЕНА

649,99 лв.





5 ДИСКА

49,99 лв.

SCHIZM

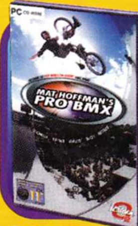
Истинският наследник на Myst и Riven. Първият куест, преведен изцяло на български език. Впуснете се в приключение, което ще постави на изпитание в равна степен вашата логика, авантюристичния ви дух и въображението ви.

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

SUPERCAR STREET CHALLENGE

Създайте своята кола на мечтите – от дизайна на купето до най-дребните детайли и компоненти. След това седнете зад волана на вашия автомобил и го изпробвайте по улиците на Лондон, Париж и още 5 града в бясна надпревара. Невероятни скорости, впечатляващи атмосферни и светлинни ефекти и превъзходна графика са основните достойнства на това заглавие.

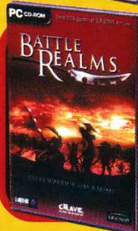
69,95 лв.



MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Карайте като царя на BMX-а, Мат Хофман, правете стотици комбинации и специални движение на 8 реалистични улици, рампи и трасета. Създайте ваши собствени трасета и писти с невероятния 3D редактор на нива, използвайки рампи, релси и други обекти. Изкачете се в класацията на професионалистите, отключвайте нови трасета и нови велосипеди под звуците на маниашки саундтрак, включващ изпълнения на Pennywise, Bad Brains и много други!

77,00 лв.



BATTLE REALMS

От бащата на Red Alert Ед де Кастильо идва вторият претендент за титлата "Стратегия на годината", наред с Empire Earth. Четири уникални раси със специфичен облик и уникални възможности, вълнуваща история, залегнала в основата на соловата кампанията и мащабен мултиплейър – това можем да очакваме от Battle Realms.

73,00 лв.

HARRY POTTER

Почитателите на книгите на Дж. К. Роулинс ще имат възможност да се превъплътят в ролята на Хари Потър и да се потопят във вълшебната вселена на най-популярната фентъзи поредица за последните години. Най-увлекателното екшън-приключение на годината.

69,95 лв.



РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

ПУЛСАР

WWW.PULSAR-GAMES.COM

PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02)954 98 11;954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51,тел.(02)983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК)

PC MANIA

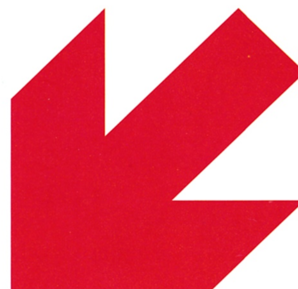
бул. Патриарх Евтимий 86, тел.(02)951 67 72, бул.Витоша 61,тел.(02)988 20 25; пл.Славейков 1, магазин Music Fashion, тел.(02)981 31 96; базар малък ЦУМ, ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Ей Ти Си - ул. Денкоглу 24; Техномаркет Европа, Денонощни видеотеки ВИДЕОЕЛИТ; **[ВАРНА]** ул.Райко Жинзифов 14,тел.(052)607 974; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Загреб 2 (032) 264 813; **[БУРГАС]** Ви-Пет - ул. Патриарх Евтимий 113, тел (056) 803 045, Виртуален Свят - ул. Вардар 1, тел. (056) 803 380; **[ПЛЕВЕН]** бул.Русе 2, тел.(064)800 300; **[ЛОВЕЧ]** бул.България 102,тел.(068)24 363; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822, **[СТ. ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел.(096)25 546; **METRO CASH&CARRY** в цялата страна

ПУЛСАР

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ

ПЕЧЕЛЕТЕ ПОВЕЧЕ!

Тук има
карти



@ интернет ☎ по-евтин телефон

Mtel.card

Качествен интернет навсякъде.






ecard

Много интернет доставчици в една карта.








easycard

По-евтини междуградски и международни разговори.






Ако имате геймклуб, интернет-кафе или магазин, продажбата на карти за dial-up достъп и интернет-телефония може да ви донесе добри печалби без да полагате допълнителни усилия.

"Март" предлага най-изгодни условия за разпространение на почти всички видове карти, които присъстват на пазара.

Свържете се с нас на телефони (02) 944 45 70 и (02) 46 50 63.

Още информация: www.mart.bg MART